第一份由日本遊戲生產商直接支持的電視遊戲雙周刊

1995年12月22日

第14號

遊戲誌 GAME PLAYERS MAGAZINE

雙周刊

本期專題
神槍、飛車、改GAME玩！

通信遊戲大對戰

95年度遊戲總回顧第二彈

SATURN、NEO · GEO篇

各有大獎送俾你

RIDGE RACER REVOLUTION

挑戰三大隱藏跑車



最強攻略

RPG——
DRAGON QUEST VI
-幻之大地

格鬥——
VIRTUA FIGHTER 2
侍魂3-斬紅郎無雙劍

賽車——
SEGA RALLY CHAMPIONSHIP

射擊——
DARIUS外傳
REVERTHION
SONIC WINGS 3

AVG——
D之食卓

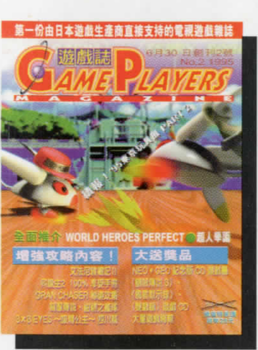
ACT——
鬼神童子-電影雷舞

~~每本港幣35元~~

推廣優惠價
每本港幣28元



創刊號



創刊2號



第3號



第4號



第5號



第6號



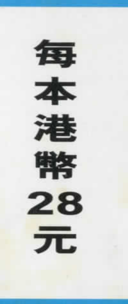
第7號



第8號



第9號



第N號（未有！）

有買趁手！《遊戲誌》補購程序——LOGON！

AIM

◆為求打爆機，需要舊GAME攻略法
◆為咗儲齊一套完整遊戲紀錄
◆愛嚟去旅行時「透爐」用
◆為咗儲本第日炒得嘅書

METHOD A——郵寄

PHASE 01

填妥補購表格（影印亦可）

PHASE 02

寫張銀碼足夠嘅支票；抬頭請寫「CINEASTE INTERNATIONAL LTD.」

PHASE 03

寄嚟《遊戲誌》（地址：旺角郵政局郵政信箱79489號；信封面請註明「補購」字樣）

PHASE 04

等收書啦！

METHOD B——親臨補購

補購地址：香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓
補購時間：星期一至六上午11時至下午1時、下午2時半至5時；星期日及公眾假期休息。
注意：親臨補購前請先致電本刊辦事處預訂補購期數

《遊戲誌》補購表格

姓名：
年齡：
地址：
聯絡電話：（日間）
（夜間）
郵寄地址：（如與上列地址不同）
身份證號碼：（ ）
支票號碼：

補購期數	數量	×	單價	＝ 金額
		×		＝$
		×		＝$
		×		＝$
		×		＝$
郵費		×	$6.5	＝$
合計				$

郵購地址：旺角郵政局郵政信箱79489號；信封面請註明「補購」字樣

備註：
◆本刊恕不接受海外補購
◆如寄來支票之銀碼與表格上所列補購數量不符，本刊恕不受理，寄來支票將盡快退回
◆本刊保留拒絕補購之權利
◆如部分期數經已售罄，本刊將不另行通告



上一次班馬，我哋搵唔到滿意優質良駒，所以我哋要繼續…班…馬

誠聘職位：**編輯**

基本要求——

- ◆年18歲以上，男女不俱……
- ◆中文程度良好
- ◆具閱讀日文能力
- ◆對電視遊戲（唔係電腦GAME！）有相當程度認識
- ◆具雜誌出版經驗者優先考慮
- ◆擁有堅強嘅鬥志
- ◆無比嘅毅力
- ◆唔怕穿嘅胃
- ◆幾日唔番屋企都冇問題嘅家庭關係

有意應徵者請於星期一至六上午十一時至下午一時、下午三時至六時致電本刊（電話：2380-2223）安排約見；或連同個人資料、履歷、及一篇800字簡短遊戲攻略，寄「旺角郵政局郵政信箱79489號」，信封面請註明「遊戲誌班馬」。

詢眾要求

《遊戲誌》海外郵購服務

《遊戲誌》編輯部經常收到來自海外的讀者要求訂閱和補購本刊，為了照顧僑居海外的本刊讀者，及中國大陸的各界友好，現特設海外郵購《遊戲誌》服務，海外讀者只要填妥表格，連同銀碼足夠的劃線支票，寄來本刊辦事處，便可在海外欣賞到同聲同氣、原汁原味的《遊戲誌》了！

本地訂閱？住得咁近，自己落街買咪仲快！

補購 每本港幣28元正

另加郵費（每本港幣）——空郵（第一郵區）：$25.40
空郵（第二郵區）：$32.70
平郵（中國、台灣、澳門）：$10.50
平郵（其他國家）：$17.50

訂閱

空郵（第一郵區）
一年（25期）：$1335
半年（13期）：$694
空郵（第二郵區）
空郵一年（25期）：$1517
空郵半年（13期）：$789

平郵（中國、台灣、澳門）
一年（25期）：$962
半年（13期）：$500
平郵（其他國家）
一年（25期）：$1137
半年（13期）：$591

注意
- ◆海外訂閱人士須安排一位本地聯絡人以便日後查詢
- ◆本刊恕不接受本地訂閱
- ◆如寄來支票之銀碼與表格上所列補／訂閱數量不符，本刊恕不受理，寄來支票將盡快退回。
- ◆本刊保留拒絕補購／訂閱之權利

查詢電話：（852）2380 2223

補購地址：香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓；信封面請註明「《遊戲誌》海外訂購」字樣。

海外訂閱／補購表格

姓名：＿＿＿＿

年齡：＿＿＿＿

郵寄地址（請用英文正楷書寫）：＿＿＿＿

本港聯絡人：＿＿＿＿

聯絡人地址：＿＿＿＿

聯絡人電話：＿＿＿＿

支票號碼：＿＿＿＿

☐**補購**

補購期數	數量×	單價	＝金額
	×		＝$
	×		＝$
郵費	×		＝$

☐**訂閱**

本人欲自第＿＿＿＿期開始訂閱《遊戲誌》：

郵寄方式（請在適用方格處加上×號）

空郵（亞洲）
☐ 一年（25期）：$1335
☐ 半年（13期）：$694
空郵（歐、美、澳洲）
☐ 空郵一年（25期）：$1517
☐ 空郵半年（13期）：$789

平郵（中國、台灣、澳門）
☐ 一年（25期）：$962
☐ 半年（13期）：$500
平郵（其他國家）
☐ 一年（25期）：$1137
☐ 半年（13期）：$591



12月22日第十四號
No.14 1995

目錄

遊戲誌 GAME PLAYERS MAGAZINE

年度總回顧第一彈

猛料專題

新GAME速報

攻略一族

遊戲玩家有話說

賞心樂事

使用本書時之注意事項

1. 因本書並非電器用品，請勿接上火牛使用。
2. 閱讀時請與本書保持一定距離。
3. 長時間閱讀本書時，為健康著想，請每隔1～2小時休息10～15分鐘。
4. 由於本書內容極為詳盡，請避免讓本書受到強裂震盪，或於極端的溫度條件下使用、保存本書，亦請勿將本書分解。
5. 請勿以稀釋液、汽油及酒精等揮發性溶液以至哥士的、溣水拭抹本書。
6. 由於將本書接上投射式電視後亦不會出現任何影象，大家可慳番啖氣。

為健康著想之注意事項

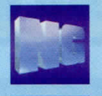
- 請避免於疲倦時或睡眠不足時閱讀本書。
- 閱讀本書時請保持室內有足夠光線。
- 有部分人在閱讀電視遊戲雜誌內過勁猛料時，會引起短時間的筋肉抽搐或失去知覺等症狀。若曾有如此經驗者，請於閱讀同類雜誌前向醫生請教。另外、若於閱讀電視遊戲雜誌時發生以上症狀，請馬上停止閱讀並接受醫生檢查（當然，生死與否與本刊無關）。



圖 例

機 種

3DO

NEO · GEO 

街機 

PC ENGINE 

任天堂 

PC 個人電腦 

PC-FX 

PLAY STATION 

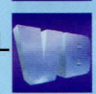
GAME BOY 

超級任天堂 

GAME GEAR 

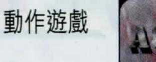
SATURN 

世嘉 CD 

VIRTUAL BOY 

世嘉五代

遊戲性質



動作遊戲 



戰略／模擬遊戲

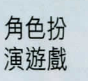
智力遊戲 

對戰格鬥遊戲 

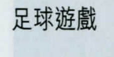


體育遊戲 

桌上遊戲 



角色扮演遊戲 



足球遊戲 

電影 

動作角色扮演遊戲 

賽車遊戲 

電子圖書 

戰略角色扮演遊戲 

射擊遊戲 

其他遊戲 

歷險遊戲 

其 他

雙打 

多人參與 

需記憶卡／有記憶進度功能 

通訊對戰 

不適合十八歲以下人士 



預你唔睇（編者話）

大家可知道親手殺死至愛的東西的滋味是多麼的難受？這個星期我就充分體會到。話說今期為了出那個 PS 用軟盤，我就用了我自己的 PS 來作測試，誰知一時大意，一組原本在測試時短了路的電阻沒有還原，於是——控制電路燒掉，我的 PS 就此變作全世界第一部原裝 DEMO 機（只可以 LOAD 原裝碟看 DEMO 的 PS）了。雖然那非常正斗的 PS 軟盤終於也完成了，但是所付出的代價實在太大了……（苦瓜干米奇）

今期書都可以話比個冬害到雞毛鴨血：老細每日問你兩三次啲版去成點，星期日朝早又會失驚無神返公司同你打個招呼，不過其實都係唔想本書脫期，冇辦法啦。講開又講，最近報紙玩減價，好彩唔關雜誌事，否則到頭來又是惡性競爭，相信各位讀者都唔希望見到咁嘅情況啩？要鬥，鬥內容就已經好夠啦！(J.J)

點算！今期又唔知寫乜……呀！有關搬屋嘅事仲有啲手尾，事關搬完屋又到搬公司，所以忙到好多嘢都未交待清楚，例如仲未完全通知所有豬朋狗友自己搬咗，喂！各位大佬，小弟嘅聯絡電話查實無改，仍然係2875字頭嘅個，想通緝的話即管放馬過來（怕你呀衰狗，咪！咪！），至於地址就到時用「口傳必殺技」相告。當然，想係稍為正常嘅時間搵到我就有啲難度，所以不妨講低閣下嗱乜水，仲有乜時間打番電話電你，免得半夜四點幾搵你就有傷和氣啦！最後，希望各位有睇哩本書嘅豬朋狗友代為通知唔睇書嘅啲，並廣告天下，將有關小弟嘅啲件事發揚光大，直到永遠，阿門。（ARES）

今期因剛巧碰上過冬的關係，所以特別趕，簡直……新辦公室的每一樣設備，唯一是那中央冷氣，它非不夠凍，而是過凍了一點，尤其是在公司通夜時更甚，因每早當中央冷氣啟動後，那刺骨的寒氣便把睡在枱底的我凍醒，那種苦況……希望各大哥記着要把冷氣預先校細才可睡覺，否則……！（PUYU 神）

唔……忽然又進入了沉思之中…………一夜，與友人作電話對話之後，黑龍的心中突然想起了很多往事，而且使黑龍整夜難眠，唉……世事難料，人世間的一切本來也只是過眼雲煙，不過，在地上的人其實也是一樣的，不論是誰也一定會有一些不能忘懷的往事，黑龍亦不例外，這件事一直留在黑龍的心中，唯是天意弄人，試問內心的創傷又有誰能醫治呢？（心痛的赤目黑龍）

◆PUBLISHER／CINEASTE INTERNATIONAL LTD.◆EDITORIAL TEAM／MICKEY CHAN、JAMES WONG、ARES LEE、CHAN WIDDON、赤目黑龍◆FREELANCE WRITER／FUKUDA、威記、ZAC、喬丹、臨泰萊◆DESIGNER／ANTHONY LEUNG、子濃◆COVER DESIGN & 3D MODELING／ANTHONY LEUNG◆GRAPHIC ARTWORK／DIGITAL PREPRESS SERVICES LTD.◆COLOUR SEPARATION／DIGITAL PREPRESS SERVICES LTD.◆PRINTING／PREMIER PRINTING GROUP LIMITED◆DISTRIBUTION AGENT／TAK KEUNG KEE(NEWS HAWKER)、INFO RESOURCES LTD. (COMICS BOOK SHOP & GAME SHOP) TEL:(852)2866-9866◆ADVERTISING AGENT／INFO RESOURCES LTD. (852) 2866-9866

GAME PLAYERS MAGAZINE PUBLISHED BY CINEASTE INTERNATIONAL LTD. ADDRESS: 7/F, FOOK LEE COMMERCIAL CENTRE, TOWN PLACE, 33 LOCKHART ROAD, WANCHAI, HONG KONG.
TEL:(852)2380-2223 FAX:(852)2393-9090 MODEM:(852)2390-7775
EMAIL ADDRESS:cineaste@glink.net.hk

遊戲索引（本索引以遊戲種類及筆畫排序）



RIDGE RACER REVOLUTION



十五名車列陣！

就如上集一樣，當你完成了遊戲開始前的「烏蠅機」，便能在原有的4部賽車之上增添8種車款，除此之外，當你在已取得優勝的賽道上玩TT模式的話，便會遇上傳說中的黑車，若你能戰勝它便能以它出戰，不過今集的隱藏車種並非只有這些，除了上述的13部車外，今集還隱藏着賽車小子13(13th RACING KID)及白天使(WHITE ANGEL)這兩部實力超強的車種，以下是這十五部車的性能比較。

























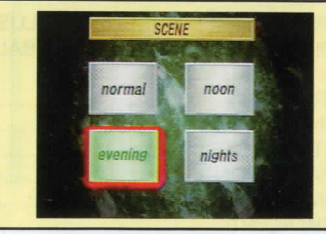




CAR SELECT
RT XEVIOUS GREEN

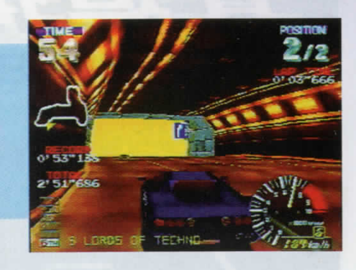
GOOD MORNING！GOOD NIGHT！

當大家將所有賽道完成了之後(包括逆走模式)，另一樣可得到的優待是會在RECORD及BGM選擇的畫面新增一個場面SCENE的選項，令你可自由地選擇於早上、黃昏還是晚上進行賽事。



初級賽道

A.



離開起點後首先遇上的隧道，是這賽道的第一個難關，雖然這彎角並不算是特別難走，用正常的入彎方法已足以應付，但由於視界較少，其實是有一定困難之處，特別是當離開隧道時若是碰上晚上，是很易會發生意外的。



B.

或許當你最初走到這彎角時，會因為路面較闊及視界足夠而掉以輕心，但只要你留意地圖，便會發現這裏原來是一個相當急的U-TURN，而且隨後更會接上一個向左的小彎，加上經過前面一大條少有失誤的賽道後，一般來説都會有一定的車速，所以除了部份操縱(HANDLING)較佳的車種外，最好還是以滑行的方法來攻克這彎。






C.

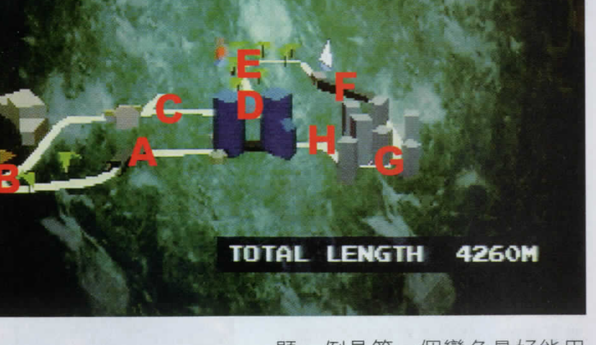
經過了一個可用全速切入的彎角後，你會在路旁看見一個前面會減少行車線的指示牌，由於減少的賽道是在右方，若你這時是在右方的話當然就要馬上回到中線了，另外，走這段路時還要小心路面的起伏將你拋去撞山，令你無故浪費大量時間。



D.

通過這髮夾彎的最大關處，是在於到達這彎角之前，車子會因路面起伏而被拋起，若是以高速度進入這彎角的話，當着地之時一般來説已經是差不多要撞山的狀況，所以過這彎角的關鍵在於要在跳起時放油及開始左轉，然後於着地的同時回軚調整車的方向，才能以最高的速度通過這彎。







E.

這裏基本上是個由兩個直角彎所組成的連續彎角，其中第一個彎由於弧度較低，即使是以全速通過亦絕對不是問題，倒是第二個彎角最好能用上少許滑行技巧，不過若然你所使用的是着重操作的車種的話，你是可單靠轉彎來克服這彎的。




F.

相信任何人也會理解在弧形賽道上以內線前進是會比外線走少一些的，這段隧道的賽道亦正好可以用來習慣這一點，但你亦必須留意隧道兩旁都是牆壁，一旦撞牆恐怕會消耗不少時間，所以在賺時間之餘亦要小心一點才可。





G.

這個可算是遊戲中能以最高速度通過的一個大型彎角，就如在前文中所説的一樣，以內線行駛的話，是可以利用這彎角賺回不少時間的，有時候甚至可直接在這裏超越一、兩部敵車，而且以內線行走的話，對於最後出現的左急彎亦會相當有利。



H.

事實上，一些着重操縱的車甚至是可以單靠轉彎便過了這彎角的，但如藍車這些偏向速種的車種則必須借助滑行才可，完成這彎角後，整條賽道便算是走完了一圈，由於初級賽道的車速較低，相信大家都能很快上手的。





中級賽道

A.

這裏是中級賽道和初級賽道之間的第一個差別，一個向左轉的彎角。為了安全，雖然從內線入彎是較穩陣，但還是從外線入彎吧。





B.

若以初段賽事中無嚴重碰撞而言，當大家進入這隧道時是會相當高速的，這隧道本身並不困難，最難的反而是離開隧道時的路面起伏及賽道減少將車抛去撞山，就如初級賽道時一樣，在這裏亦是以走中線為最安全的方法。



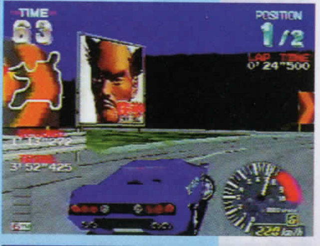




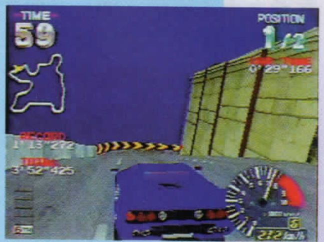
C.

在這裏是連續的兩個髮夾彎，雖然兩個都可用滑行的方法處理，但第二個髮夾彎由於會接上一個較大的U-TURN，一旦失控的話便難免會浪費大量時間。



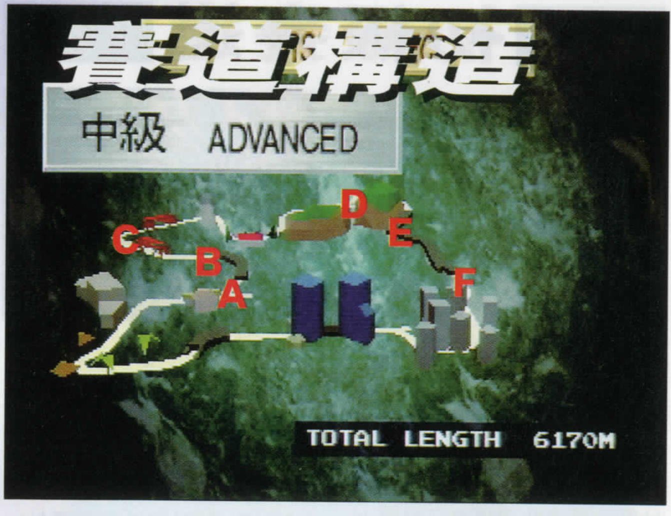






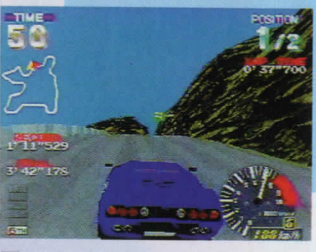






D.

這個可在沿途欣賞美麗風景的大彎，若是以NEGCON來玩的話會「易過借火」，但以一般的控制器就辛苦得多了，這時最好還是不要太計較走不走內線，但求從中線安全過關便已謝天謝地。



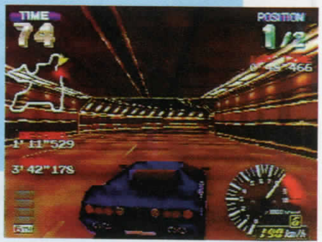


E.

當進入這隧道後，首先你會遇上一個直角彎，由於這是在室內的直角彎，操控的時間會比在室外時困難得多，在這裏最重要的是掌握放油開始滑行的時間。至於隧道接下來的部份則問題不大。







F.

在離開隧道時，會碰上這段幾乎只有兩架車闊度的賽道，加上兩旁全是障礙物，簡單來說是稍有碰撞便玩完的了，在保持車身穩定的同時，亦要留意緊接而來的S彎，若能在理想的位置入線，即使是保持着最高車速也是可行的。





上級賽道

A.

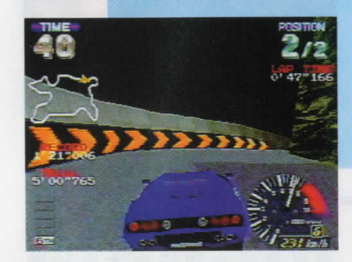
由於是來到上級賽道，車速比初級時提高了不少，所以在轉彎的入線時間方面亦有所改變，基本上，本來可從最內線入彎的彎角，到了上級賽道時最好是以中線入彎。



B.

這裏是上級賽道和中級賽道之間的第一個明顯分別，事實上，上級賽道的特點在這裏亦已開始表現了出來，總之就是賽道非常狹窄，雖然第一個右轉的彎可用最高速進入，但接着而來的左彎便必須用少許滑行的技巧才能通過。





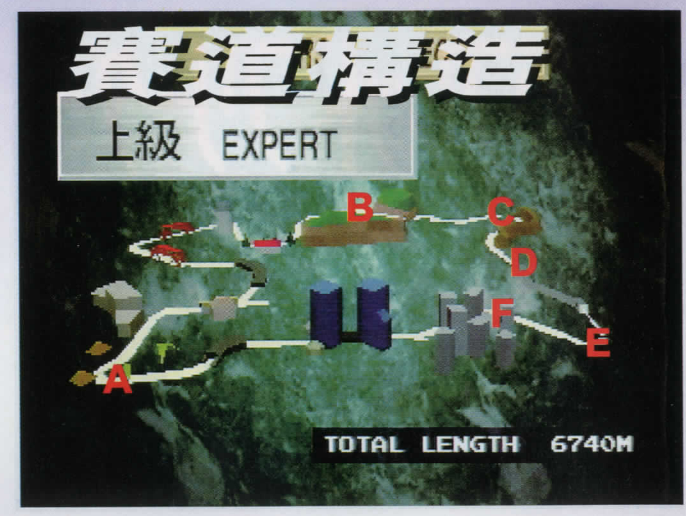


C.

這個途中掛着一個GALAXIAN廣告牌的彎角，最困難之處是彎的角度在途中是會有彎化的，沒留意這點的人是沒有可能以最佳方法完成這彎的，其實那GALAXIAN的廣告牌正好就是一個記號，當那廣告牌離開視線後來一次小滑行，便能令車身保持在向前的狀態迎接下一個彎角。

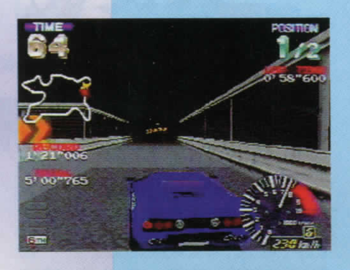






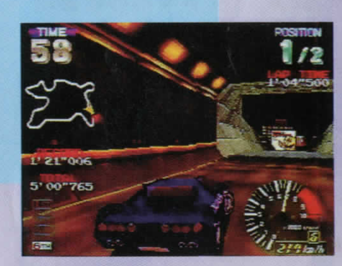
D.

完成了GALAXIAN彎角後，會出現這個收窄賽道的路牌，當然首先便是作適當的入線，當車線由三線變成兩線進入隧道後，隧道內的三個彎角以第二個最為困難，由於車線極窄，要以滑行過這彎角便只有不斷練習才可。









E.

離開隧道後，會來到這個有PACMAN廣告牌的超急彎，一般來説高速過髮夾彎是很難的，但對這個彎來説卻有點不同，反而是你要有一定的速度才能在滑行後剛好過彎。









F.

不要以為過了剛才的PACMAN彎便平安大吉，事實上最後的一段路亦不是這麼容易過的，主要原因是路面上有不少起伏地帶，對你的操控帶來不少問題。



超任育馬SLG入侵次世代！

名種馬王II plus

BY：臨泰萊

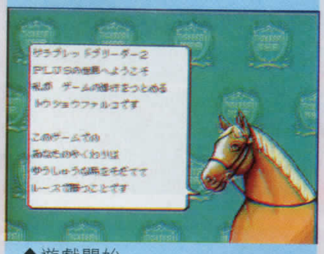


自從SHINZAN在1964年奪得三冠馬王之後，一直以來在日本馬圈出現了多匹名駒：HAISEIKO、SYNBOLIRUDOLF、OGURICAP、NARITABRLAN等等。在這遊戲內，唯一能夠改寫歷史的人便是你！決戰那些強豪，取得優勝吧！




◆昔日名駒「SHINZAN」與其他優駿的雄姿

在標題畫面裡，除了接關和重新開始外，玩者還可以籍SAVE DATA中的馬匹，和朋友馬匹的DATA作「夢之對決」，另外可從參考資料中獲取其他情報。

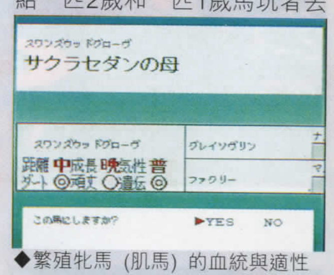


◆遊戲開始

新的開始，成功的一半！

玩者要在由昭和39年到平成6年一共31年間，以一億日圓的資金去成為馬場大亨。電腦會先讓玩者選一匹牝馬(繁殖牝馬)去和種牡馬配種，另外再給一匹2歲和一匹1歲馬玩者去培育。要注意的是每匹馬每月是需要100萬日圓去飼養的，所以要經常留意收支平衡。

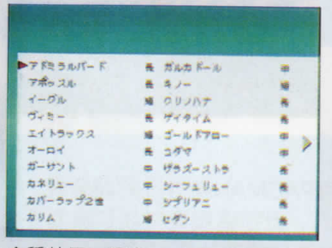
選肌馬時，在馬名下方的是其賽績/繁殖成就、詳細資料及數代的血統。如果在選種牡馬時發現了混血的情況，便立刻選過另一匹，否則近親遺傳所生出來的幼馬多數是有所缺憾的。在選擇新馬時，應該留意其評語是否好，而且馬匹的適性是否合符玩者本身的要求，如果沒問題便可以OK。



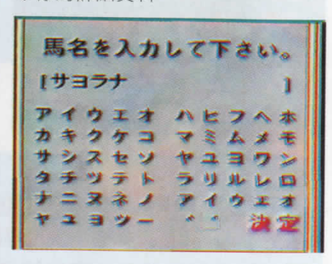
◆繁殖牝馬（肌馬）的血統與適性



◆仔馬詳細資料



◆種牡馬一覽表



◆輸入馬名

選過馬匹後，便要設定名下四位助手的日常操馬步驟了。在這遊戲裡，馬匹一共分三種操練方法，分別是坂路(練短途)、本馬場(練中距離)及遊水(練長途)。而每一步驟又分四個等級，為「什麼也不做」、「輕輕的操」、「稍強的操」及「拼命地操」，留心是「一杯」很容易會令到馬匹狀態低落的，所以不要濫用，而玩者亦可替助手起名字。

接著，玩者便可替其下四位騎師作主戰法及距離適性的設定。要留意的是兩名新人由於經驗尚淺，因此不能設定距離適性。



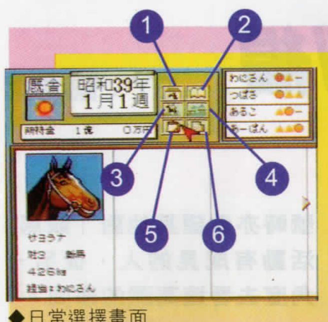
◆助手設定



◆助手工作模式



◆旗下的騎師



◆日常選擇畫面

◆玩者歷年戰績

指令介紹

1 廄舍指令

這指令是觀看馬匹的往績、血統等資料，及並決定是否休養等。

2 場次指令

這指令是查看最近有什麼賽事即將舉行，路程及獎金等資料。

3 操練指令

這指令是選擇馬匹的操練方法，分臨時、助手及實行。臨時是不按照負責該馬匹助手的日常操練，以臨時定下的方法練馬，助手是更改每一位助手的日常操練手法，而實行則是執行每一匹馬的操練。

4 牧場指令

這指令是可以選擇到溫泉、拍賣會或牧場去。

5 日程指令

這指令是可以控掣時間流動的快慢，以一週或一個月為單位。

6 其他指令

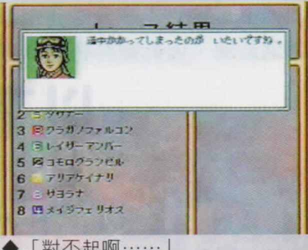
這指令是可以選擇SAVE或LOAD等其他指令。



◆轉彎入最後直路



◆結果公布



◆「對不起啊……」

玩法介紹

先到牧場去，安排有一個「O」字的3歲馬先入廄去進行操練。這「O」字是指在放牧或進行溫泉休養時，還剩下多少星期才能返回廄舍。

通常來說，一匹3歲馬剛入廄時，其身形必然肥得像一頭豬。為了趕及在7月時所舉行的新馬賽，筆者決定先讓馬匹多點進行遊水練氣，並且勤在坂路及草地上快試來磨練速度。

◆全體調教（操練）

不久，那匹肌馬亦順利生出了一頭幼馬，筆者立刻替牠立了名字。操了個多月，突然發現馬匹心情欠佳，頓時要想辦法解決。筆者決定暫時放緩操練手法，待牠回復狀態後才算。

◆看！馬匹現在精神奕奕

到了4月，突然發現牠頸冒白汗，是天氣熱或是身體出了問題？平常操練依然持續，為了不讓牠過肥。到了8月1週，正想派牠上場時，發現牠狀態又再低落。現在唯再有等吧。


HECT スポーツ
シンザン
第24回 皐月賞
なるか、3強対決
アスカ
クリペイ

◆報紙最新消息

幾經辛苦才等到牠回復狀態，可是又有問題產生，就是牠的頸上又冒出了許多白汗，就在這時，獸醫發現牠的身體出現了問題。筆者心想這可是小問題，於是便照讓牠上場，並叫機靈活潑的女騎師參加賽事。



◆頸上滿是白汗

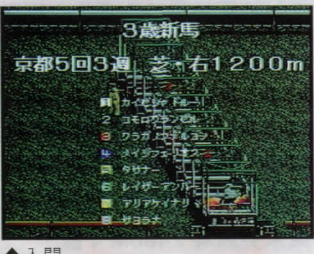
◆選擇騎師出賽的態度

◆大冷門！

一起步，可能她經驗淺的關係，因此便漏了閘。沿途力策也不能上前，最後以第七名過終點，「對不起！我的走位真差勁！」她一臉天真向筆者道歉，也沒有發火的理由吧。



◆看整場比賽／精華片段



◆入閘



◆對面直路

以免誤了牠的終身，筆者決定先送牠到溫泉去療傷。獸醫就要11週才能返回廄舍！怎辦？



◆邊泉休養（11是指要休養11週）

玩後忠告

(1) 每年4月是配種季節，謹記要替肌馬配種

(2) 不要把馬匹操練過籠

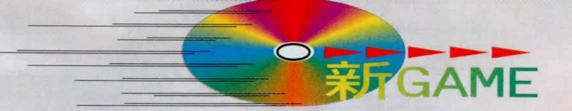
(3)保持體重是最重要的一環

(4) 馬匹狀態一變便要停止劇烈攝練

(5) 經常SAVE


HECT スポーツ
向かうところ敵無し!!
シンザン
三冠達成

◆「SHINAZAN」順利獲得三冠



日本賽馬遊戲專輯 *賽制編*

BY：臨泰萊

高深的學問

自從前期刊出NEO GEO遊戲《STAKES WINNER》的攻略後，有很多讀者寫信來要求登出有關日本賽馬體制的有關資料。有見及此，老編便叫筆者在今期講述這個題目，希望各讀者看過本篇後，對日本賽馬有更深入的認識，同號時亦希望其他對「競馬」活動有成見的人，從另一角度去看這高深的學問。

國際水平的賽事

在這幾年間，香港的賽馬事業一日千里，規模亦邁向國際級數，其中一個主要原因是香港賽馬會對國際賽的推廣非常熱烈，導致吸引了許多世界強豪來港赴戰，因此國際杯及國際碗已被其他地區評為二級賽的水平。（要知道國際二級賽的水平是相當高的。因為大多外隊的參戰馬匹皆有二級或三級賽的冠軍往績！）不消多說，單以去屆國際瓶及女皇杯得主「紅主教」的實力，隨時可在一級賽入圍已可見一斑。或許有人會問：這和日本賽馬有什麼關係？因為差不多90%的賽馬遊戲都是由日本人所寫，因此若果對日本賽制不清楚的人便不能體會其樂趣，同時各位玩家亦應將眼光放遠些，看看其他地區的比賽以增加自己的知識。

以下幾條是很多讀者不清楚的問題

Q1：經常聽到人說GⅠ，究竟是什麼？

A1：要說GⅠ，首先要講有關日本的比賽種類。在日本，主要有GⅡ、GⅢ、OP及條件戰。顧名思義，GⅠ是指Grade One(一級賽)，GⅡ是Grade Two，如此類推。OP是公開賽，而條件戰是規定參戰馬在指定獎金範圍。

一級賽是最高獎金的最高水平賽事，在日本每年會舉行十六場GⅠ(*)，其中以日本杯最為港人熟悉。由於參賽馬相當多，因此GⅠ通常是以馬匹的整體表現去衡量馬匹的參賽資格。其次GⅡ是較次一級的賽事，而GⅢ與OP的水準亦相對較低，通常一場日本本土的GⅢ是有香港第二班的水準左右。

究竟除了日本杯外，還有其餘十五場GⅠ的資料呢？以下便是所有GⅠ賽事的簡單介紹。

(以時間先後為次序)

(1)櫻花賞 4月3週

阪神賽馬場 1600M 4歲牝

每年第一場舉行的GⅠ便是牝馬(雌馬)三冠大賽的櫻花賞。由於是牝馬限定戰，因此參賽的水準較次。通常在去年奪取阪神3歲牝馬的馬匹都會朝此目標進發。

(2)皐月賞 4月4週

中山賽馬場 2000M 4歲

4歲三冠大賽的首關，雖然並無性別限制，可是大多數的參戰馬皆為牡馬(雄馬)。這場賽事是考驗馬匹的速度，因此很多中距離馬都會參加。

(3)天皇賞(春) 5月1週

京都賽馬場 3200M 5歲以上

長達3200M的超長途，再加上京都賽馬場的陡斜小坡，對馬匹的體力與腳力作出相當大的考驗。

(4)安田記念 5月4週

東京賽馬場 1600M 5歲以上

由1994年開始接受外來馬參加國際GⅡ，香港的國際碗盟主「勝利拍擋」亦曾經參加。是上半年的中途盛事。

(5)日本橡樹大賽(優駿牝馬) 6月1週

東京賽馬場 2400M 4歲牝

牝馬三冠大賽次關，與日本打吡並駕齊名的賽事，可以說是牝馬的打吡。不過，擁有足夠實力去跑2400M的牝馬實在不多……

(6)日本打吡(東京優駿) 6月2週

東京賽馬場 2400M 4歲

一年一度全日本最矚目的賽事之一，三冠馬主次關。其實環觀世界各國的打吡大賽都是以2400M作賽程的，不知為何香港仍堅持跑千八……

(7)寶塚記念 6月4週

阪神賽馬場 2200M 4歲以上

寶塚記念的參賽馬，是由全國馬迷投票推選出來的。被稱為「上半年總決算」，全國的一級馬都齊集在一起角逐此錦標。

(8)天皇賞(秋) 10月4週

東京賽馬場 2000M 4歲以上

經過暑期的兩個月休養，各優駿都會在這場2000M的賽事爭取良好表現，以獲取日本杯的入場券。

(9)菊花賞 11月1週

東京賽馬場 3000M 4歲

三冠大賽尾關，跑3000M大長途。要贏三關必需具有超強的實力，因此在到幾十年間能獲取三冠馬王美譽的馬匹可說是少之又少。

(10)伊莉莎伯二世女皇杯 11月2週

東京賽馬場 2400M 4歲牝

牝馬三冠尾關，跑和橡樹大賽相同距離的2400M。可是，能連贏兩場的馬匹又不是那麼多。

(11)一哩錦標賽 11月3週

東京賽馬場 1600M 4歲以上

和5月的安田記念不同，一哩錦標只限定國內馬參加。能夠贏取這場比賽的馬匹通常不能在SS連捷。

(12)日本杯 11月4週

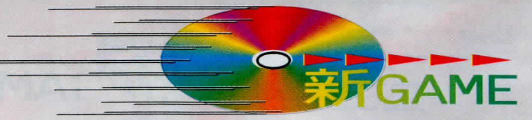
東京賽馬場 2400M 4歲以上

日本在1992年正式將日本杯升格為國際一級賽，同時在3年內亦誕生了三匹贏取國際GⅠ的馬匹(全部都是贏日本杯!)。今年可惜不能衛冕，被外來馬「大地」破了四連霸美夢。

(13)阪神3歲牝馬S 12月1週

阪神賽馬場 1600M 3歲牝

阪神3歲牝馬S的冠軍馬通常在第二年的櫻花賞有相當表現。可是，頭馬獎金實在非常少，比起4歲以上的GⅡ還差……



(14)朝日杯3歲S 12月2週

中山賽馬場 1600M 3 歲牡

朝日杯可算是來年日本打吡的前哨戰。通常所有早熟馬都會在這場賽事中出擊，毫不保留。

(15)短途錦標賽 12月3週

中山賽馬場 1200M 4 歲以上

SS是全年度的中短途賽事中最後一場，能夠囊括全年3項冠軍的馬匹的確沒有印象……

(16)有馬記念 12月4週

中山賽馬場 2500M 4 歲以上

全年度的最終錦標。和寶塚記念一樣，所有參賽馬匹是由馬迷投票選得的。如果能囊括天皇賞春秋、寶塚、有馬及日本杯5場GⅠ的話，那麼便肯定成為本年馬王。(有可能嗎?)

註：以上資料僅以至 1995 年馬季為準，因為日本競馬協會 (JRA) 將會在 96 年增加兩項 GⅠ，分別是取替女皇杯的三冠牝馬尾關「秋華賞」及增加一場 16000M 的打吡「NHK 打吡」。

Q2：究竟日本的賽制和香港有那些不同？

A2：日本賽制和香港最大不同之處，就是香港採取評分制度，而日本則和世界各國一樣，以馬匹贏取的「本獎金」為評定馬匹的標準。所謂「本獎金」是指馬匹在贏取頭馬時所獲得的獎金(不指報名費)的總數，即是說一匹馬若果永遠都只跑第二的話，那麼其「本獎金」則依然是零。就以一場普通的GⅢ為例，相對香港的班賽，香港是先以最低分的馬匹配上116磅，然後按評分加磅上去。在日本，最低配磅是指在指定「本獎金」範圍以內的馬匹，配以同樣重量，然後，視乎該場的水準而言，按「本獎金」逐千克加磅。例如若某馬匹超出標準五千萬日圓獎金的，而每五百萬加一千克的話，這馬匹則要在最低配磅附加1KG×10KG，即約22磅了。當然，以上的例子只是適合讓磅賽，在平磅賽裡則不一樣。

在香港，除了三歲馬及牝馬有讓磅外，所有四歲以上馬匹在平磅賽是清一色負126磅的。在日本，情況亦差不多，在全部GⅠ及部份GⅡ是採取定量戰(平磅賽)。雖説定量，可是「分齡讓磅」筆者認為是更適合的説法。除了定量外，在日本還有別定戰和h'O戰，和香港的讓磅賽形式差不多。

剛才説開「本獎金」，由於計算法過份複雜，在此筆者亦不會多説，各位有興趣讀者可以找些有關書藉去研究。

另外，在香港暑期是會暫停賽事的(6月至9月)，而在日本則沒有抖暑，而在7、8月則會由中央賽事移師地方賽事去。在這兩個月，各明星馬均會稍作休息，而其他二三線馬則在這段期間爭取夏天的重賞——高松宮杯及七夕賞等。

至於新馬賽事方面，在香港通常是由十二月尾開始，而在日本的新馬賽，會由七月一直舉行到十二月。而且相對香港，在日本有相當多三歲的級制舉行，其中以朝日杯及阪神3牝最為著名。

日本與香港最相似的地方，就是有「限定戰」的存在。香港的「騎師條件限制賽」與「馬匹條件限制賽」的評語好壞參半，而日本的「限定戰」則有其必然的存在價值。「限定戰」是指參戰馬未能到達級制賽的要求，只能在指定條件下作賽，像「3歲未勝利」、「4歲500萬」及「4歲特別」等等。由於全部馬匹都是五十步笑百步的傢伙，所以水準只是香港的五六班罷了。唯一不同的是，在香港一匹馬如果在暑期總編班時，能獲得十六分或以上便不需被迫退役(可知跑第二通常可得三至五分)，而相反在日本，只要在十月底前未嘗一勝，便一定會被迫退役！因此在「4歲未勝利」這級別一踏入十月便是最後的賽事。

Q3：以下有幾個名詞常在遊戲中看見，可是不知其意思。

(1) ドライアル　(2) 腳質　(3) マイラー

A3：這幾個名詞，是很多馬迷所被迷惑的。

(1) **ドライアル**，英文是TRAIL，即試跑，其意思是指預賽。在日本，每年所舉行的古典三冠大賽，都是有預賽舉行的。例如以櫻花賞為例，就有三場預賽，分別是「4歲牝馬特別 / 櫻花賞TR」、「**チューリップ賞**」及「**アレモレヱ**」。除了「櫻花賞TR」只要取得頭三名外，其餘兩場必要獲勝，方才穩得櫻花賞的參賽資格。換句話説，假如一共有十六匹馬參賽，那麼已有五席被取得，餘下只有十一個席位。因此，在預賽中取得好成績是通往古典大賽的捷徑。同樣的理由，在香港的打吡大賽，打吡預賽冠軍是有優先的出場權。

(2)腳質，當然不是指馬匹腳部的質素。腳質是指馬匹的慣性跑法，一般而言共分五種。「逃げ」是指不斷放頭跑，由頭放到尾的前頭或跑法，「先行」是指留守第三四位，有機會便超越前駒，「差し」是指把守有利的位置，先留在第三四疊，然後待最後彎角前發力，「追逐」是指一直待在最尾，直到最後直路才迎頭趕上，相當豪快，缺點是若前領馬步速太快，則鞭長莫及，「自在」是指不論以任何跑法都可適應。

(3)「**マイラー**」，英文為MILER，意思是指擅長跑1600M的「一哩馬」，提起「**マイラー**」，筆者想介紹其餘幾個名詞。「**スプリンター**」，英文SPRINTER，即短途快馬，路程一千到千四，「中距離馬」，是指跑慣千八到二千四的馬匹，「**ステイヤー**」英文STAYER，即長途馬，由二千到三千二都能發揮的馬，「萬能」是指不論什麼距離都適合的馬匹，當然是指千六至二千四百米。

Q4：我不知那種賽馬 GAME 適合我玩？

A4：假如你未曾玩過賽馬遊戲，那麼筆者便介紹你從下面的次序去玩。

(1)超任《LEADING JOCKEY 2》，純動作賽馬遊戲。

(2)PS/SS/3DO《WINNING POST EX》或超任《WP》或MEGA-CD版「WP」或J-Win版《WP》，簡易得來而非常深入透徹的遊戲。

(3)DOS/V的《一化郎劇場》，開始要落手落腳去操馬。

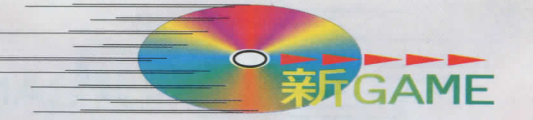
(4)超任《WINNING POST 2》，賽馬遊戲中最正作品！

(5)超任/DOS/V《打吡大賽馬3》，正宗艱深育馬遊戲。

(6)超任/PS《名種馬王Ⅱ》，非常難玩。

後記

由於篇幅關係，今次講日本賽馬到此為止。希望各位讀者看過本文後，對日本賽馬有更深入的了解！

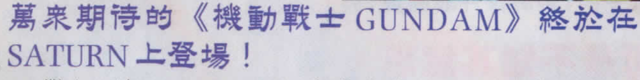


SEGA SATURN POWER



SEGA CONNER

最近GAME界呈現一片蓬勃境像，而本港的GAME舖很久也未嘗試過那麼旺了，這些現像全都是有賴SATURN所出的GAME所致，諸如《X-MEN》，《龍珠Z》，《VIRTUA COP》，《VIRTUA FIGHTER 2》，《SEGA RALLY》，(美版)，通通都出現搶購熱潮，而且價錢也被炒過不亦樂乎……。而在稍後的日子裡，SATURN也會推出一批好GAME，其中有很多都是極具份量的，所以筆者預先在此向各位預告一下一些比較矚目的作品。



機動戰士 GUNDAM

製造商：BANDAI
發售日：12月22日
售價：6800日圓
遊戲類型：ACT

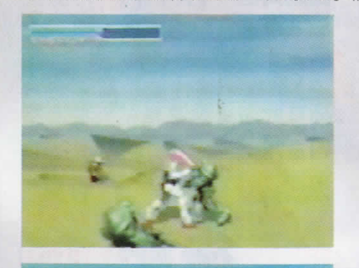


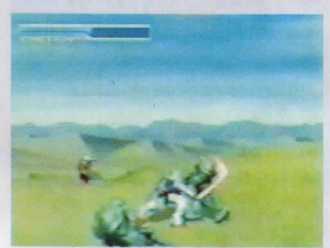
萬衆期待的《機動戰士GUNDAM》終於在SATURN上登場！

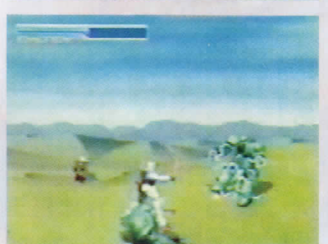
繼上一次PLAYSTATION版後的《GUNDAM》後，大多數SATURN的用家都希望《GUNDAM》能夠在SATURN上再次推出；現在，大家的希望終於可實現了！

與PS不同的地方

PLAYSTATION的《GUNDAM》是從駕駛艙內望出去，以主觀方式的玩法作為賣點；雖然，製造商極力營做出駕駛高達的真正感覺，但遊戲的難度亦因此提高了不少，令到一些PS的用家望而卻步，反而辜負了廠方的一番誠意。幸好，現在的SS版比較接近大家一向玩開的動作遊戲，令到玩家們更易掌握其玩法。





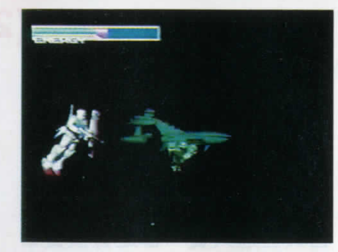


2D中的3D感覺

但若果以為SATURN版的《GUNDAM》真的只是一隻普通橫向動作GAME就錯了，因為在這GAME中的畫面是有前後之分的，換言之敵人的MS會從四方八面向你攻擊，故此不但要提防畫面的前後上下，更要小心敵人從畫面內側或畫面外側向你偷襲！

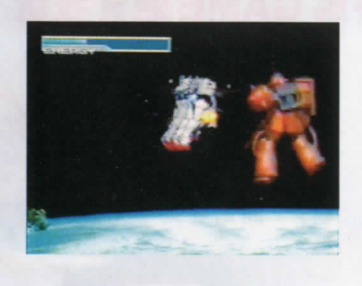






經典畫面面從現眼前

整個遊戲的架構是以「機動戰士GUNDAM」的故事作為藍本，亦即是和PLAYSTATION版一樣。至於那些角式與角式之間對話和各場面則會以動畫形式完整地播出，讓大家可以重溫一些感人的片段，列如阿寶對馬小尉的傾慕；馬莎，娜娜和的三角關關係等。順帶一提，GAME內的動畫片段都是重新繪製的，並不是那些陳年舊片，大家放心可也。





真.女神轉生 惡魔召喚師

製造商：ATLUS
發售日：12月25日
售價：6800日圓
遊戲類型：RPG





不論在紅白機，SFC，PCE的SCD及MCD，甚至連GAME GEAR和GAME BOY都有出過的《女神轉生》系列，差不多可説是全機種制霸的超人氣RPG，今次在SATURN上推出其最新的作品。一向以3D立體觀出名的《女神轉生》系列最吸引的反而是可以和怪獸交涉，然後將各種怪獸混合成一隻新怪獸幫自己的系統，想挑戰難度的RPG迷不妨一試。

DRAGON FORCE

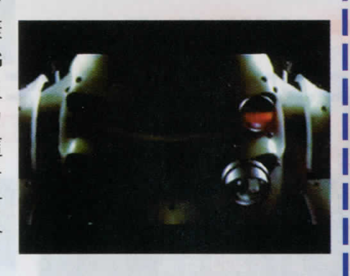
製造商：SEGA
發售日：96年春季
售價：未定
遊戲類型：S.RPG

戰略型的RPG相信大家也玩了不少，而通常的戰鬥都是以一個單位對一個單位，而傷亡則是以加減數字為主。但《DRAGON FORCE》的戰鬥畫面則可以表示一百人對一百人的大場面，而且更可以交待出兩方士兵接觸時的混戰情況，玩者可以從眾多國家君主選出一個去玩，而目的就是統一整個世界，再加上頗為復雜的人際關係，這GAME是一隻值得期待的新作品。

SAKURA 大戰

製造商：SEGA
發售日：96年春季
售價：未定
遊戲類型：AVG

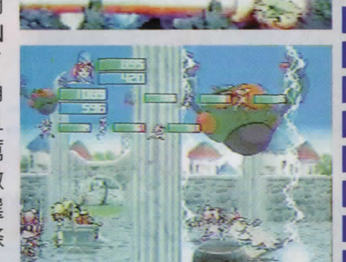




一個超大作的AVG！
由鬼才廣井王子的帶領下，SEGA的高層要員入交昭一郎，重田守及人設藤島康介，而音樂則是由「G GUNDAM」的田中公平負責，再加上RED公司的全力製作……。可知SEGA對這GAME的重視程度！單看OPENING的高畫質已經有信心保證，相信一定不會令大家失望的。

GUARDIAN HEROES

製造商：SEGA
發售日：96年1月26日
售價：5800日圓
遊戲類型：格鬥RPG



由擅長製作ACT GAME的TURESURE製作的格鬥RPG《GUARDIAN HEROES》，可説開創了RPG的先河。GAME中的角色擁有大量的必殺技，而且動作非常流暢，不過，最厲害的還是可以6人對戰，連敵人在內約有45個角色可供選用，加上畫面是有前中後3條線，這回可真是打崩頭了。
從未失手的TURESURE實在是令人有無限的憧景。

KING OF FIGHTERS 95 / 餓狼傳說 3

製造商：SEGA
發售日：96年春季
售價：未定
遊戲類型：FIG



在街機中大受歡迎的格鬥GAME，終於透過兩大巨頭——SEGA和SNK的合約，在SATURN推出，從SATURN的機能看來，要完全移植絕不是難事，大家儲定錢吧！

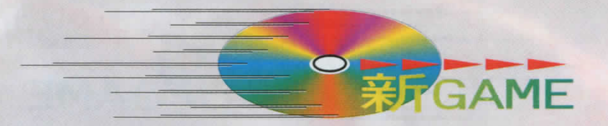
VAMPLE HUNTER

製造商：CAPCOM
發售日：96年2月
售價：6800日圓
遊戲類型：FIG



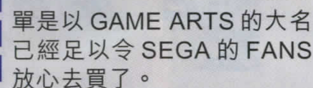


原本決定在12月推出《VAMPLE HUNTER》，終於在明年2月推出，希望今次不會再延期吧。

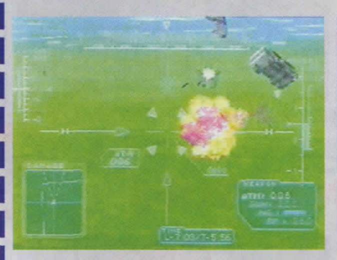


3D ROBOT SHOOTING *(暫稱)*

製造商：GAME ARTS
發售日：96年春季
售價：未定
遊戲類型：STG



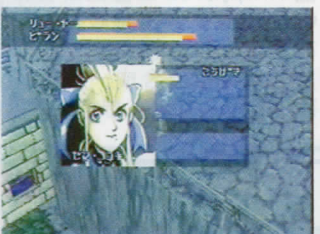
單是以GAME ARTS的大名已經足以令SEGA的FANS放心去買了。
《3D ROBOT》是現時唯一公布了對應通訊CABLE的SATURN GAME，遊戲背景是以近未來為主，而機械人的設計則是以真實型為主，除了機械人對戰之外，更有一些戰鬥直昇機和坦克車，可謂非常精采。射擊迷萬密留意！




DARK SAVIOR

製造商：CLIMAX
發售日：96年春季
售價：未定
遊戲類型：A.RPG

不知閣下有沒有玩過MD版的《LAND STALKER》，相信玩過的人都有被折磨得很慘，皆因該GAME中的機關實在設計得非常巧妙和高難度。現在，該GAME的設計者內藤寬再次推出一隻立體的A.RPG——《DARK SAVIOR》，透過SATURN的機能，大家又會再次面臨地獄一般的挑戰。

STREET FIGHTER ZERO

製造商：SEGA
發售日：96年1月
售價：5800日圓
遊戲類型：FIG

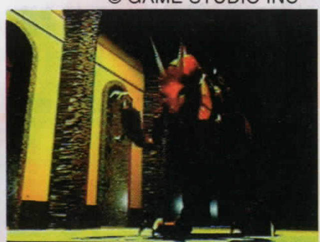
格鬥名作系列的新作，相信大家也在街機進貢不少吧？在看過《X-MEN》的水準後，各位也不會懷疑這GAME的移植度吧。



AIRS ADVANTURE

製造商：GAME STUDIO
發售日：96年春季
售價：未定
遊戲類型：RPG

論公司名氣，GAME STUDIO只是一間新公司，而首隻作品便是《AIRS ADVANTURE》，但人物設定則是鼎鼎大名的永野護，他的「五星物語」不知風靡了多少人，而永野護的設計又素以高貴見稱，所以這GAME實在不是汎汎之輩。據GAME STUDIO的負責人遠藤雅伸聲稱《A.A.》是一隻手法創新的RPG，而且更藉此向《F.F.》《DQ》和《PS》等王道系列挑戰，且看《A.A.》有何能耐。

FEDA

製造商：YANOMAN
發售日：96年2月
售價：6300日圓
遊戲類型：S.RPG



又是內藤寬的名作，早在SFC上有好評的S.RPG，在經過強化後加上了大量動畫，而且思考速度也加快了。

ALBERT ODYSSEY 外傳

製造商：SUNSOFT
發售日：96年3月下旬
售價：未定
遊戲類型：RPG

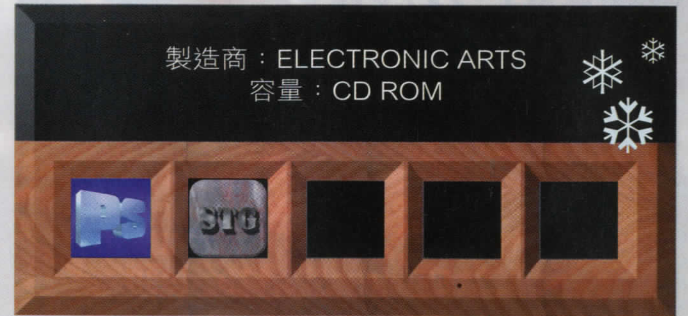


在SFC上以S.RPG推出的同系列作品，現在推出了正統的RPG，畫面和音效自然加強了不少。

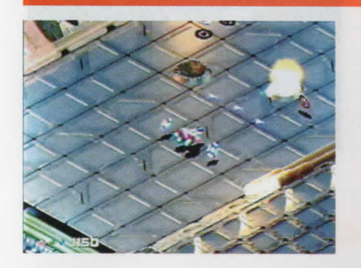


VIEW POINT

龜兔賽跑式射擊遊戲



對一直以來也支持射擊遊戲的玩者而言，《ZEXON》射擊遊戲一定會是有着深刻記憶的，而以下為大家帶來的遊戲《VIEW POINT》便可以說是《ZEXON》的後繼遊戲，兩者唯一不同是《VIEW POINT》是沒有高度差的，所以玩起來有點失色的感覺，不過，仍不失為一隻有一定水準的射擊遊戲。



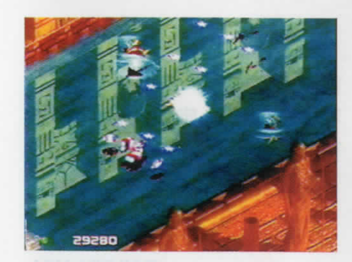


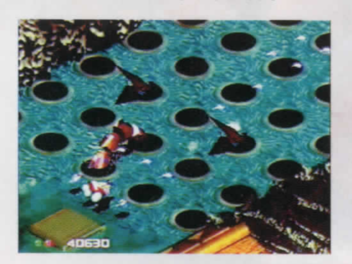
* 遊戲特色 *

《VIEW POINT》這個遊戲最大的特色是其射擊向，由於是以斜向的角度來進行，所以，其實玩者是須要以斜45度的方位來控制前、後、左、右四個方位的。這種玩法最困難的地方是在於玩者要習慣斜向前進以及以「影」來判別自己和敵人的位置。不過，自機可怕的低速度將會為玩者帶來無盡的苦惱。

除了以上所說，《VIEW POINT》的另一種特色是在「大彈」方面，在使用的特殊炸彈之中有三種不同的彈頭，這是一種比較只是使用一種炸爆較有趣味的玩法。

當然，以射擊遊戲而言，BOSS是少不了的，《VIEW POINT》亦不例外，每一版之中共有3個SECTION，而BOSS便是在第3個SECTION的最後，只要戰勝BOSS便可以過版了。

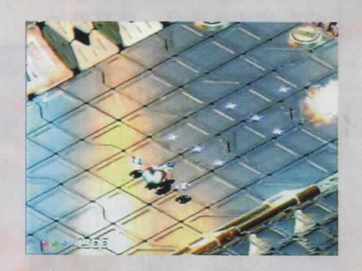




在《VIEW POINT》之中，玩者所駕駛的戰機是一部小型的戰機，而武器方面則分為兩種，分別是普通的火砲，以及只有三發的特殊炸彈：

SHOT：

這是最一般的攻擊，但不能少看它，這亦是最常用的攻擊，沒有了這種攻擊，相信玩者一定會一命烏呼！可惜的是種武器是沒POWER UP的，所以攻擊力方面……



* 特殊炸彈 *

火炎彈（F）：

單看名字已知這是一種以火炎為攻擊的炸彈，而且這亦是遊戲之中玩者使用武器中攻擊範圍最大的一種，可以利用火炎將版面上的敵人全部消滅。



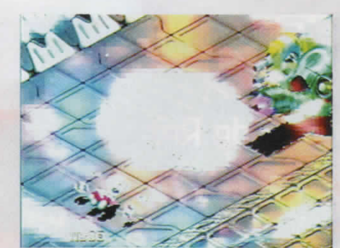
追縱火箭（H）：

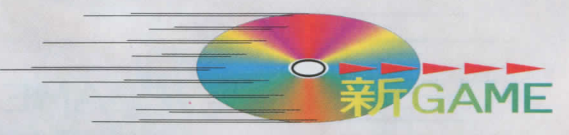
追縱武器一向以來也是一種非常好用的武器，而在《VIEW POINT》之中，這也是一種相當實用的武器，然而其攻擊力是有限的，在三種炸彈之中，其攻擊是最差的。

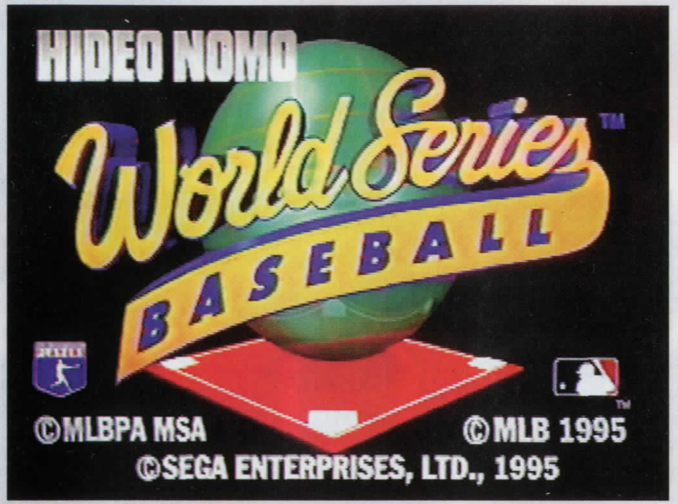


大炸彈（M）：

這可以算是最經典的炸彈了，相信也不多作介紹了，攻擊的方法亦和其他的一樣，是可以將一定範圍內的敵人消滅，但由於攻擊範圍有限，所以攻擊力只屬中等。



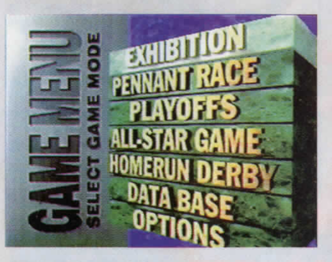








野茂英雄是一個日本人是不可置疑事實，然而他卻不是日本本土的棒球員這亦是鐵一般的事實，大家一定在想究竟這是一篇甚麼的文章呢？其實這是一篇介紹SEGA新遊戲《野茂英雄WORLD SERIES BASEBALL》，為何會這樣寫的呢？因為在香港，曾流傳過一個笑話，是說野茂英雄是日本本土的棒球巨星，這似乎是一個十分大的錯誤，而事實上，野茂英雄是在美國的棒球聯賽之中得到了好成績之後才受到日本本土的注意。所以可以這樣說，《野茂英雄WORLD SERIES BASEBALL》是一隻順應時勢而推出的遊戲。







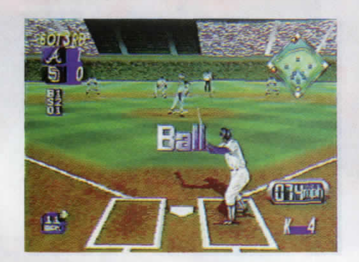
基本操作：

攻

C掣：擊球
X掣：回壘
Y掣：盜壘
Z掣：輕觸球

守

A掣：改變防守陣型
B掣：回壘球
C掣：投球





基本玩法：

在《野茂英雄WORLD SERIES BASEBALL》之中，由於球賽是美國的聯賽，所以球隊不是大家所熟悉的，但這不重要，反而最重要的不是這些，而是真正打法，其實各地的打法也是差不多的，所以其實和日本的是一樣的。

球例雖然沒有變動，但在操作上卻和以前家玩過的有所不同，不同之處是比以前的更加易玩。首先是在防守時，被擊出的球的落點會有很明確的指示，所以是十分容易接的，其次，在整個遊戲之中，所有人物的速度也是十分平均的，所以不會出現「走極都走唔到」的悲劇。所以，這遊戲正符合「人人合玩」的原則。



遊戲概況：

《野茂英雄WORLD SERIES BASEBALL》的玩法和其他的棒球遊戲差不多，但是所有的指示也是以英文來表示的，所以玩者必須要一般的英文程度才可以應付。此外，遊戲中的7個視點之中，有些是非常難看的，亦會使玩者有所混亂，所以要好好的選擇。



必殺《童夢幻影球》

大家一定會感到奇怪，為何美國的棒球遊戲又會和日本的動畫人物拉上關係呢？其實這是一種入殺的投球法，方法是先投出高速球，當球脱手之後，便立即不停按動「左、右」（但一定要以均速進行），這樣便可以投出必殺球（對方是沒有可能擊中的）。



FINAL FIGHT 3
圖解全流程表

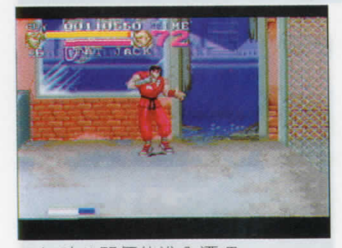


在FINAL FIGHT 3之中，是有着不少分岐點的，而且不少更是要有特定條件才能進入的，為了令各位能清楚的知道所有的分岐點，所以便製作了以下的流程表：

全流程表

FINAL FIGHT Ⅲ ALL AREA MAP
NAME LIST→
1 POLICE STATION: 01 → 02 → *03 (TR)
* BOSS
$ BONAS
2 BAR: 04 → 05 → *06 / *07
3 BUS STOP: 08 → 09
09 → 11 → *12
4A SHIP: 13 → 14 → 10 → 15 / 16 → *17 → $18
4B CHINA TOWN: 19 → 20 → 21 → *22
5 FACTRY: 23 → 24 → 25 → 26 → 27 → 28; 30 ↔ 29 ↔ 31; 33 ← 32; *34 → $35
6 THE FINAL: 36; 38 ↔ 37 ↔ 39; 40 → 41 → *42

分岐點 05



■打破此門便能進入酒吧。

07



■可以在酒吧內打BOSS。

分岐點 08



■不打破車站牌便能上巴士。



■打破車站牌便立刻上船。

09



■在巴士上亦有很多敵人。

分岐點 10



■向上行和向下行也能見到BOSS。

分岐點 23



■進入此秘道便能到達CHINA TOWN。

分岐點 29



■在第2個門口進入便會到達32。

分岐點 32





■打破所有機械便能立刻過版。（進入36）

無關痛癢的分岐

38



39





最上級賽道攻略！

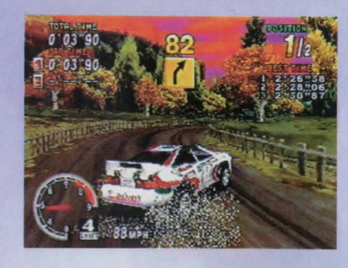
SEGA RALLY CHAMPIONSHIP



正所謂講多無謂，所以今次的上級賽道攻略我們仍會採用近似上期的方式，以連續畫面為主來討論攻略方法。

A.開始比賽後，第一件事要做的便是將車駛向右邊以迎接第一個向右轉的彎，放油以滑行方式過了這彎後，在回軚時則要準備好接着而來的左彎，總之只要在彎位到達前預先放油，滑行後回軚穩定車身就不會有甚麼大問題的了。









B.剛過了前面的一個左彎，想不到馬上又出現另一左彎，由於兩個彎之間的距離極短，而且亦同樣屬於中級彎度，所以必須再次使用滑行來過關。

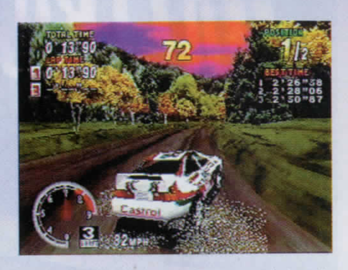






C.連過了兩個左彎後，今次遇上的是兩個連續的右彎，要過這複合彎，最好的辦法是用一次滑行完成，不過由於這會令你需要令跑車滑行一段頗長的時間，滑行的角度不宜過大。過了這複合彎後，便會進入一段有起伏路面的直路。



D.在一段直路之後，首先碰上的是一個右彎，由於跑車在直路上有了一定的加速，開始放油滑行的時間會比平常要早一些，幸好這段路的路面較闊，從左方切入應該很易便能成功。






E.經過了一個彎度超過90度的急彎後，你會來到另一個路面起伏不平的直路地區，當跳起時最好能稍為向右移，以便能有較大的空間進入下一個右彎。






F. 雖然領航員對你說 LONG EASY LEFT MAYBE ，但其實這裏是一個超越 90 度彎度的大型彎角。在這裏應將跑車以較橫的狀態來滑行，以增長跑車的滑行期。






G.最後這種之字路是整條賽道中最困難的部份，因為只要你一旦失手，速度的損失是會超乎你所想像的，要順利渡過這彎角組合，首先要在入第一個彎位前將車靠向左方，並且早一點放油以求能在第一彎角的右側入線，跟着便是在兩個彎角之間回軚，這種方法的成功率會相當大。








HATTRICK HERO S



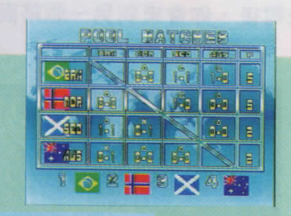
簡單的操作與爽快的街機移植版

在年前的街機，有一隻操作簡單而又設有 SUPER PLAY 的足球 GAME ——《HATTRICK HERO》。這GAME有著與眾不同的風格，就是其對戰模式非常激烈，有著動作GAME的感。如今，《HATTRICK HERO》忠實地把這遊戲的感覺移植過來。











所有模式加世界聯賽模式

ARCADE MODE

街機模式，就像在遊戲機中心玩的一樣，而且在勝出後更可以修改自己球隊的資料，勝出2回合可以更改制服的顏色，4回合後可以改變隊名，6回合後更可以替皇牌球員改名。

WORLD LEAGUE

所謂世界聯賽，其實就是指世界盃外圍賽。假若順利在外圍賽出線，便可以在世界盃中登場；但如果成績是在第 2 名以下的話，那麼則會 GAME OVER。

EXHIBITION MODE

可以用作操練的一回合戰，最好與朋友們一起對戰，是人多玩的好 GAME 。

PK MODE

從各隊中揀出喜歡的球隊以互踢 12 碼決勝負；而射球時則應留意那力度表，一定要在 NICE 那範圍內才好射球，否則不是「撻Q」便是「打飛機」！









刺激火爆的動作

《HATTRICK HERO S》的動作是非常與別不同的，拳打腳踢，就連球證和記者都不放過。若論官能刺激，是十分出色的，但請勿在真正球賽時動粗，皆因FIFA經常提倡「FAIR PLAY」


◆唏！看拳！


◆嗶！風雷電！


◆大佬，小弟影吓相搵食啫……


◆你都有今日啦！成日亂咁吹！

基本操作介紹

OFFENCE 攻擊

方向掣＋A	SHOOT 射球（按掣時間與力度大小成正比）
方向掣＋B	PASS 傳球（按掣時間與力度大小成正比）
方向掣＋A或B（按着不放）	DIRECT PLAY 直接連續攻擊

DEFENSE 防守

方向掣＋A	SLIDING 剷球
方向掣＋B	ROUGH PLAY 粗野搶球

「ACE PLAYER」皇牌球員任你用！

《HATTRICK HERO S》的其中一個特點就是可以使用「ACE PLAYER」皇牌球員，雖然他們都是不同國藉的球員，但一樣可以加入任何國家隊（？）。一共有8人的「ACE PLAYER」都各自有不同的本領，現在就介紹一下他們吧！

三村和也 （日本）

頂級的日本前鋒足球員，擁有領導的才能，是球隊的源動力。

優漢．巴魯史迪 （日本）

日本藉的巴西人，是球隊的靈魂人物，球技十分高超，是個天才的中場指揮官。

亞歷士．列度 （英國）





雖然出身自紳士之國的英國，但腳下功夫卻狠辣非常；最擅長粗野的攔截，但又有誰可以攔截他呢？

艾力．柏奧拿 （法國）

法國聯賽的神射手，不單只「腳頭」重可以遠射，而且對射門有非常強的觸覺，在禁區內是極度危險的人物。

希魯敏．艾捷 （德國）

德國引以為榮的中場SUPER STAR，100M短跑只要9.02秒，人稱「拜耳之流星」。

羅蘭度．巴斯迪尼 （意大利）

無論如何攔截，衝撞都不能動搖的頑強意大利人，其實力是深不見底的，被稱為「意大利甲組聯賽的巨星」。

基赫特．古倫 （澳洲）

非常性急的澳洲人，是歐有名的「自由人」。有很強的體能，故此能經常助攻；和亞歷士．列度是朋友。

米高．新迪 （英國）

英國人，盤球技術極高超的前鋒；「扭波」的動作十分華麗，加上驚人的爆發力，是鋒線上不可或缺的人物。



SUPER PLAY

《HATTRICK HERO S》的另一個賣點就是SUPER PLAY，即是絕招也。當己方獲得界外球或死球時，便可以開始使用SUPER PLAY。當然，每一項絕技都要使用一些點數，而在過關時或接關時點數都會自動補充。

絕技名	必要點數	效果
SUPER DASH	1	在一定時間內提高球員的速度
SUPER SLIDING	1	在一定時間內增加剷腳的長度
SUPER FLINT	2	在一定時間內提高迴避剷腳的能力
SUPER SHOOT	4	在特定的條件內會有強力的射球
HYPER SHOOT	6	在特定的條件內會有超強力的射球

FORMATION 陣型

在出賽切記要調校陣型，從而克制對方；除了陣型外，更要將最好的球員齊集在一起，組成最強的陣容。在球員表中，NAME側面的SAD，代表着SPEED，ATTACK及DEFENSE，而數值則以S最大，跟着是A，B，C和D。







STREET FIGHTER II MOVIE



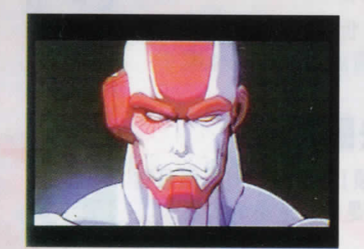
ZERO 的前哨戰？街霸 MOVIE 登場！

去年街霸不但有真人版的電影上映，亦曾有動畫的電影版上映過，上次《THE REAL BATTLE》以真人版為題材，而剛剛推出的《MOVIE》則是以動畫版為題材。

身為主角的你，可不是甚麼阿隆、阿 KEN 或春麗等主角，反而正是在動畫版中由赤目司令的組織 "SHADOW" 研製出來的生化人，你要操縱他前往調查世界各地的格鬥家，觀察他們的行動來提高自己的能力。雖然説穿了不過是在播片，但到了最後，你是可以和前來挑戰赤目司令的阿隆以對戰格鬥的方式一戰的！而若能在這一戰中取勝，更會看到這版本所獨有，以赤目司令取得勝利為題材的爆機畫面！



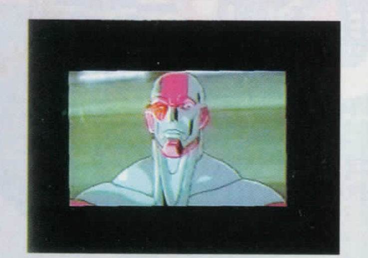








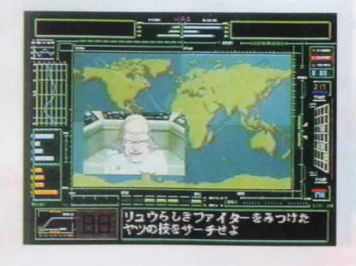


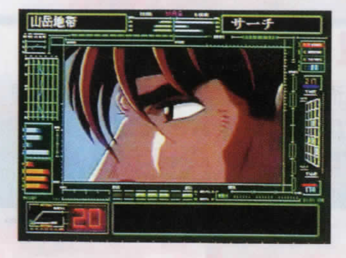


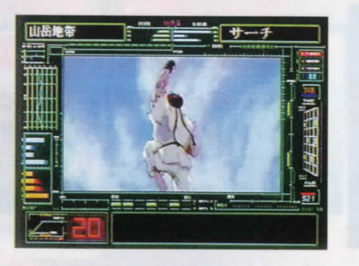


簡單到不能再簡單的遊戲進行過程

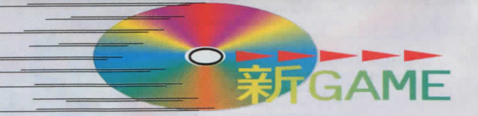
遊戲的進行過程相當簡單，首先，你會收到來自上級的指令，要你去前往調查某某格鬥家，當你來到目的地之後，畫面便會開始播片，雖然動畫片段的內容是取自電影版中的，但因為有 PS 的超強播片機能，所以其質素是足以令你嚇一跳的，由於要在播片途中搜索對手的戰鬥資料，所以若是你曾看過此片的話，相信是會有一定幫助的。











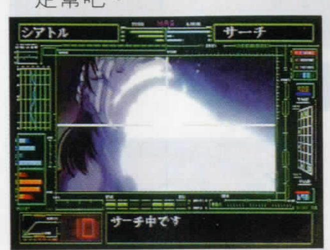
六種在觀察實戰中得以增強的能力

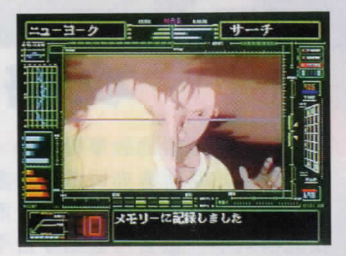
身為主角的你，要在觀察格鬥家們的實戰過程中搜索適合的資料，以增強自己的實力，可增強的能力共有六種，由於每次播片你都可進行20次的搜索，所以各位大可配合適當的時候進行搜索，提高適合自己作戰模式的能力值。

必殺技

若能在各格鬥家使出必殺技的瞬間進行搜索的話，你是可提高自己的必殺技攻擊力的，所以若是你之前已看過此片的話，在掌握時間上總會有一定幫吧。





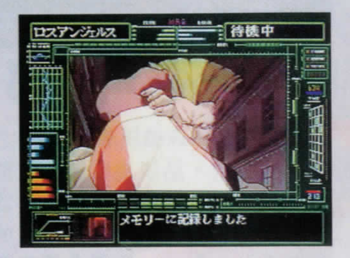


守備力

在格鬥家們擋格對手攻擊的一刻進行搜索的話，你便可提高自己的守備能力，減低被敵人擊中時所受的損傷，不過，能作這種搜索的機會似乎不多。

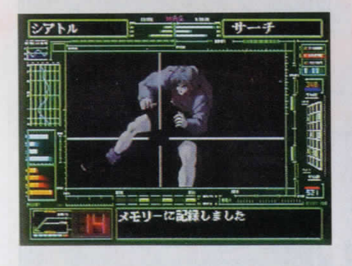


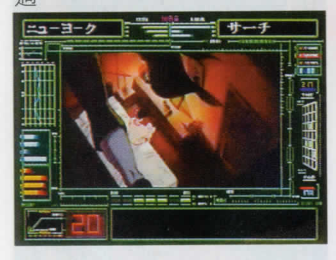


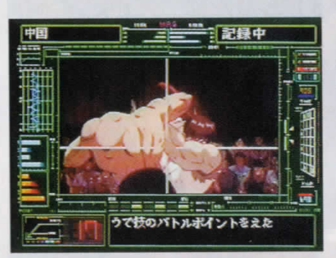


速度

當格鬥家們正以高進移動時進行搜索，便能令速度方面的能力值大為提高，當然，這種場面在片段中是極少見的，因此一旦發現就絕對不要錯過。

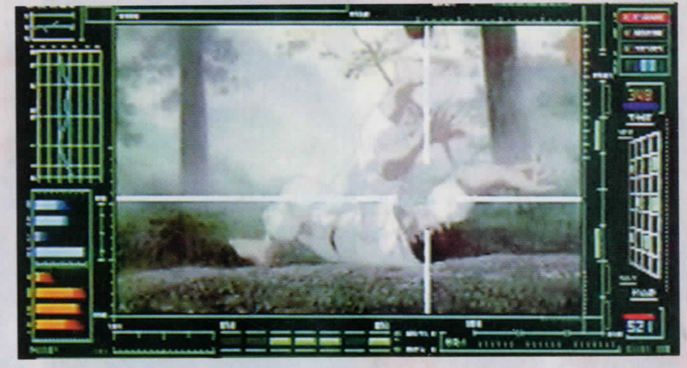






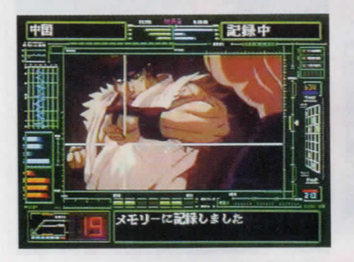
投技

當你在格鬥家們使出投技時進行搜索，便可提高自己的投技威力，雖然能搜索的機會不多，但反正你也不會是那種經常會使用投技的人吧。



拳技

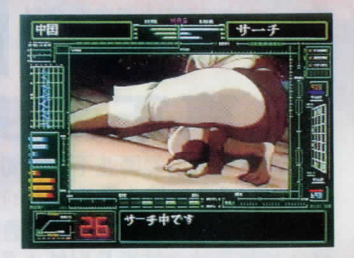
始終，赤手空拳在實戰中是最經常用到的，特別是在使用連續技時，若拳的攻擊力不夠強便會令效果大打折扣，反正出拳的場面在片段中經常會出現，要搜索也不是太大問題





腳技

在格鬥家們使用腳系的招式時進行搜索，便能提高腳技的威力，在街霸中，腳招是很有用的，所以大家應盡量掌握機會來提高這方面的能力。







彈珠機挑戰者

消閒遊戲中的消閒遊戲



製造商：CARROZZERIA JAPAN
容量：8M



哇！咁都有故事？

説明是彈珠機挑戰者，所以即使是彈珠機遊戲也少不免要下一番苦功吧。話説為成為一流的彈珠機高手，於是主角便一心攻略所有彈珠機。而在現在身處的彈珠機中心中，一個機會便正等待着實力成熟的主角所把握。而在按R鍵買下彈珠及擴推十字桿調教力度後，主角的命運便開始由你掌握。



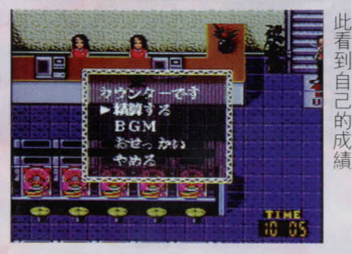
他便是主角

關乎勝負的選擇

不論是遊戲的中途或是到達櫃檯，只要玩者按X鈕便會出現不同的選擇畫面。如在遊戲中途輸入的話，玩者便可作出不少調教，但重要的是玩者可以此觀看彈珠機的釘有沒有受到損壞而出現失準的情況，從而決定是否攻略該台彈珠機。至於如在櫃檯便會選擇計算自己的成績。



釘的位置是絕對影響運作的



箭咀所指便是結帳，可以此看到自己的成績

真正難度在於此

其實遊戲的範圍並不只此間彈珠中心的，而玩者不難發自己沒有資格進入二樓作更高層次的挑戰，因為在條件上玩者必需要打爆下層任何五台彈珠才算是通過入門測驗的。説來，要達到此條件如稍為缺少技術及耐性也是不行的。



這便是高手的實力了！



入門測驗要打爆五台機

攻略模式

除上文所説的故事模式外，在遊戲開始時玩者亦可選擇遊戲的另一模式「攻略模式」的。而在此模式中，玩者可看到多台不同的彈珠機，至於玩者的目的便是全完攻略模式中所有的彈珠機。而以下便是部份的種類。





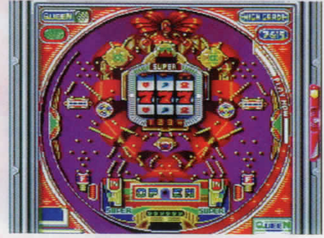




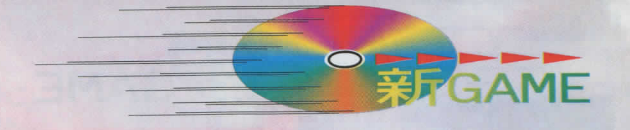














ZERO 4 CHAMP RR-Z

製造商：MEDIA RINKS
發售日期：11月24日
售價：11900日圓
容量：24M



《ZERO 4 CHAMP RR-Z》是這個系列的第3作了，遊戲方面大致與上兩隻的玩法差不多，但是在一些小節上卻作了一定的改動，所以玩者在玩的時候一定不會有「唔好玩」的感覺。

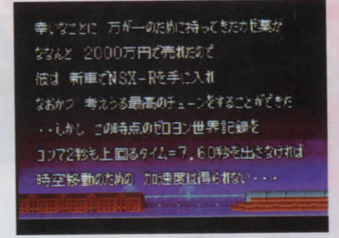
《ZERO 4 CHAMP RR-Z》這遊戲共有個不同的模式，分別是「STORY」、「VS」（對戰）、「MINI STORY」，其中的「MINI STORY」是一個新的玩法，然而這其實真是一個「講故事」的玩意，沒有甚麼大不了的。

「VS」（對戰）的玩法亦和上次的一樣，那麼在《ZERO 4 CHAMP RR-Z》中有甚麼好玩的呢?那就是STORY MODE了！

一如以往，在STORY MODE之中，加入了不少的MINI GAME，而且這次的遊戲亦是大家所熟悉的。在STORY MODE之中，玩者要到不同的地方方比賽，而且亦要到不同的地方購買汽車補品以強化車子。

在操作方面，玩者依然要以純熟的入波技術來戰勝不同的強敵，不論是STORY或是VS也要這樣才能得到成績的！





STORY MODE初期可以購入的車輛

MITSUBISHI ECLIPSE





TOYOTA MR2 GT



MITSUBISHI FTO GPX

MATSUDA AMPHINY RX-7 TYPE R



STORY MODE中的小遊戲

如上文所說，在STORY MODE之中是有着不同的小遊戲，而都是非常精采的，不要以為這些小遊戲只是玩玩而已，其實這些小遊戲是和玩者（主角）有着非常密切的關係，在小遊戲之中。主角是可以「賺錢」的，而在故事中，如果玩者沒有錢，便沒法將車子強化，那麼亦無法得到勝利，所以，玩MINI GANE是有一定必要的，不要輕視這些遊戲［呢！

麻雀

這次在《ZERO 4 CHAMP RR-Z》之中出現的是在日本的「麻雀館」，玩者（主角）在這麻雀館內要玩半荘（東南兩圈），方能離去的，而且是計錢的，當然，如果是贏了的話，是可以有錢賺的。





彈珠機

在日本非常受歡迎的彈珠機當然會成為MINI GAME的一種，玩者在彈珠機中心內玩彈珠機是要付款的，然而如果好手氣的話，便可以用贏回來的珠換取一些用品，可是是不能換現金的。

RPG

和以往的一樣，在STORY MODE中是有一個RPG遊戲的，今次主角便是要到地底消滅邪魔，可是以主角的見錢開眼性格，又怎會是勇者呢？然而，這次主角卻因這種心態而得除魔的力量，當然，除魔亦是可以得到好處的。





MATSUDA JUNOS COSMO TYPE-SX

SBAR LEGACY RS





VIRTUA

LAU CHAN & WOLF HAWKFIELD

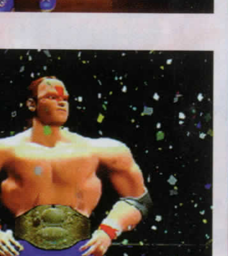
對於「VIRTUA FIGHTER」的CG集相信已不用再加上任何褒獎，而最初出現的缺貨情況已不復見，記着，此碟的定價只是1280日圓，絕對不值得以炒價購入。至於已成為物主的讀者如不想勞師動眾抬部SATURN來聽歌，大可將之放於一般CD機中運作，但記着TRACK 1及2應是畫像來的，故不能順利運作，如想聽歌請按至TRACK 3的歌或TRACK 4的卡啦OK。

烈鬥之狼WOLF

對於一口氣唱了多首「VF CG」歌曲的光吉猛修，相信不少玩家已有一些抗拒吧。的確，以光吉的聲音的確較宜唱一些較「激」的歌，故風格截然不同的WOLF主題曲便改由另一位歌者唱出。雖同是絕世強者，但可能由於背境上的不同，故「CHAIN REACTION」沒有了「金色之雨」的一份詩意，但取而代之的是悠悠唱出的一份強者心聲。相對來説，以往有關強者的曲子總是大鑼大鼓，歌詞總是打敗你、殺死你的大喝大叫，好不煩厭。但「CHAIN REACTION」的感受則是以一份戰士的自傲唱出世間人對戰鬥這回事的不理解。相連來説，性格上沉默寡言，冷靜專注的WOLF便與曲子的悠悠匹配得天衣無縫。

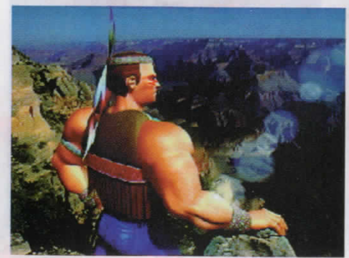


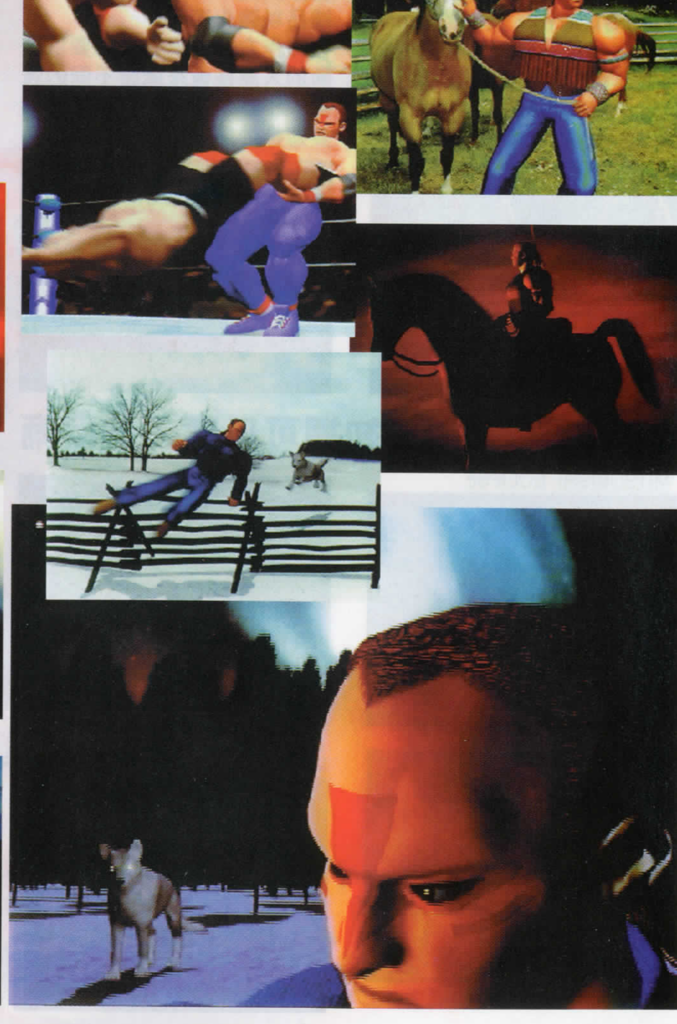


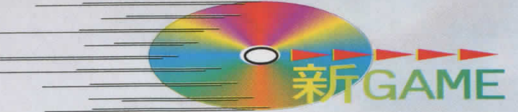












FIGHTER

CG Portrait series

製造商：SEGA
售價：@1280日圓
容量：CD-ROM









陳留的雅緻詩意

以暫時聽過的「VF」曲子來說，留伯的主題曲可是最入耳軌及歌詞最配合主角的一首。以歌詞來說，「金色之雨」主圍繞陳留的背境，大意是敘述出自女兒陳白出走後，陳留那既悲傷孤獨，卻又要自己強行接受以保尊嚴的茅盾可說充份表現出典型強者那孤芳自賞心情，故聽後除有一份詩意之外亦有點點傷感，加上「頗」配合的畫面便更感受更深。此外，今次的CG於構圖上比以往更有意境，可說是值得一讚的環。





打到大家死去活來的「變態」射擊遊戲
DARIUS 外傳



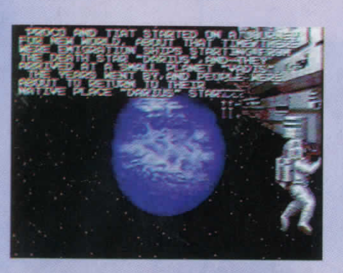
TAITO所生產的射擊遊戲一向也是十分受到注目的，而且亦是受到一定的支持，其中《DARIUS外傳》便是一個特別受歡迎的例子，所一而再的推出，但是這是DARIUS系列首次在SEGA SATURN推出。

《DARIUS外傳》是一隻和以前的同系作品差不多的遊戲，不論是遊戲的編排，以至遊戲內各機械的設計，都是和以前的各個版極度相似，所以，實際上《DARIUS外傳》是一隻換湯不換藥的射擊遊戲。

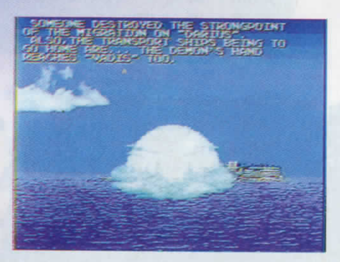
相信有玩開這系列遊戲的各位也很清楚這遊戲特色，就是那些巨大的BOSS，那些巨大BOSS是參照一些海生物而設計成的，所以在型態上是非常精采的，但是總是給人一種「太大」的感覺，幸而在巨大之餘便沒有其他太的弱點，而且在色彩上的運用使遊戲得到了一定的生命力。

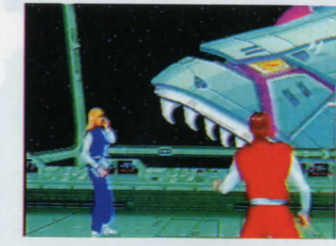
全部其28個SECTION之中，玩者每次可以玩的其實只是有7個，如要玩齊所有的版數是一件不易的事，除了是時間的問題之外，亦是遊戲難易度的問題，因為最後BOSS的可怕不是大家可以想像得到的。

此遊戲雖只有3個CREDIT，但是其實玩者是可以有6個CREDIT用的，因為在1P GAME OVER之後，可以使用2P那方的CREDIT繼續玩的，真是十分的方便。





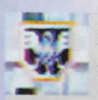





這是一個可以令自機增強力量的ITEM，但是每敵人打例後，玩者的戰機便會失去兩級的火力。

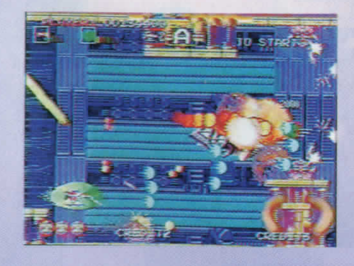

這金色的ITEM是一種可以將版上所有敵人立刻消滅的，是在自機正在危困之中的救星。


這是遊戲之中最貴重的ITEM，防護罩是有三個LEVEL的，分別是綠、白、金，其分別是受彈的數目。


這個和防護罩一樣是非常珍貴的ITEM，因為這是「大彈」，有了它玩者便可以比效輕易的玩完這遊戲。

這是可以增強火箭的能力，而且亦是增加火箭數目的ITEM，吃得多的話是會變成追縱火箭的。

這種灰色的ITEM是在遊戲中最沒用的，這是一個只能加分的ITEM，所以切勿為了這一個ITEM而冒險。











各SECTION BOSS全攻略

A GOLDEN OGRE

基本上，AREA A的BOSS是一條「笨魚」，只要保持在左方中央的位置便可保安全，唯一要走避的便是當牠放出小彈的時候，玩者可以放出大彈，又或是閃避均可以成功的逃脫。而要攻擊的部份則只有魚的中央份。







B ANCIENT DOZER

ANCIENT DOZER是一甲殼蟲型的戰車，如要安全的將之消滅，便要先將牠身上的兩門LASER砲擊毀，這樣，ANCIENT DOZER便會失去其最有力的武器，而，當牠升空之後，只要避開的「七彩LASER」便可以安全的過版。







C KING FOSSIL

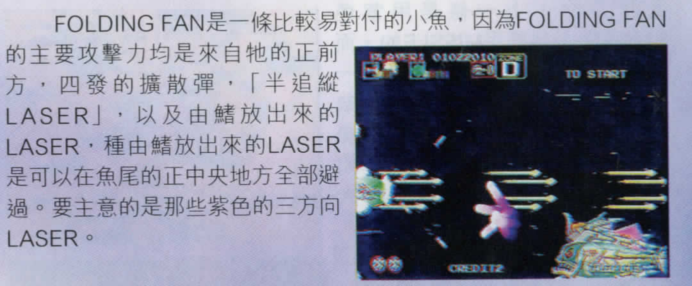
KING FOSSIL的外表是絕對可以將玩者騙倒的，因為在這小小的身體之中，有着很多的武器，如：5方向的擴散彈、全空域的擴散彈、大型魚雷等，但是不用擔心，只要在牠的上方便是比較安全的地點，先攻擊牠[的背鰭便可以將牠的實力大大減弱，再攻其頭部，便可操必勝。







D FOLDING FAN



FOLDING FAN是一條比較易對付的小魚，因為FOLDING FAN的主要攻擊力均是來自牠的正前方，四發的擴散彈，「半追縱LASER」，以及由鰭放出來的LASER，種由鰭放出來的LASER是可以在魚尾的正中央地方全部避過。要主意的是那些紫色的三方向LASER。

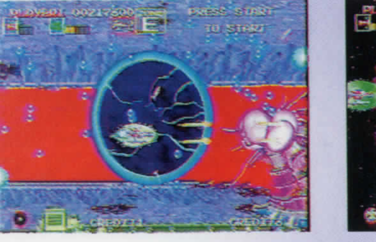


E ELECTRIC FAN

ELECTRIC FAN的攻擊主要是一開始時的三條小魚、觸鬚發射出來的小彈、以及後期放出的「藍泡泡」，有一點是不能不多加提防的，便是ELECTRIC FAN的強叉吸力，一定要將機體向後方或前方用力拉才能挽救的，同時亦要小心牠的跳躍。牠的弱點是在正中央。







F FOLDING FAN

此FOLDING FAN的攻擊方法其實是和SECTION D的FOLDING FAN十分相似的，在最先的攻擊方面是完全一樣的，只是在受傷之後所放出的LASER是無定向的，而破解此招的死位是在FOLDING FAN頭下方的角位，另一種要提防的武器是後期使用的追縱LASER。







G PRICKLY ANGLER

PRICKLY ANGLER是一條有兩種形態的怪魚，在第一形態時，玩者的走動應是上、下、上、左上、左下、右下，這樣便可以將牠的彈避開，但當牠變形之後，便是無跡可尋，只有盡量使用大彈，還有是在牠放出小彈時作主力攻擊，方可以將PRICKLY ANGLER此消滅。







H NEO LIGHT ILLUSION

NEO LIGHT ILLUSION是一條墨魚，可是不會放墨的，不過，在沒有墨的情況下，其觸鬚是非常厲害的，以,玩者必須要先對付其觸鬚，以免死傷慘重。但是，要對付這些觸鬚又談何容易，用大彈吧！這樣便可以很快的達到目的，而且，亦表示玩者可以很快的解決這BOSS。







I PRICKLY ANGLER

這PRICKLY ANGLER和之前的是有所不同的，最大的分別是武器方面，上一條是用紫色LASER而此條是用MISSLE的，而且此PRICKLY ANGLER使用上一種較為厲害的「弧形擴散LASER」，這種武器不只是攻擊範圍大，而且亦是有少許追縱作用的，其他方面和上一條是分別不大的。







J NEO LIGHT ILLUSION

這NEO LIGHT ILLUSION和上一條是差不多的，但在攻擊力上則有十分大的差別，首先是加入了追縱LASER，而且亦加入了一種三段追縱LASER彈，是絕對令玩者疲於奔命的，除了使用大彈外，亦可以嘗試用「誘敵」的方法，將三段追縱LASER彈引開，再生攻擊。





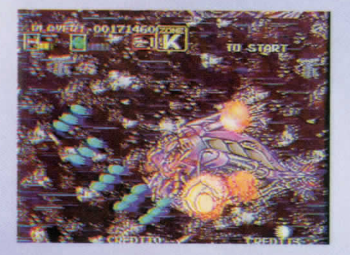


K FATTY GLUTTON

這是一條和DOUBLE DEALER 非常相似的魚，而且攻擊方法亦是差不多的，首先是從口中吐出小魚攻擊，再衝前攻擊，然後是放出飛鏢攻擊，要小心出招的模式：三條小魚、衝前、放飛鏢。當被擊破前方之後，便會放出五條小魚再化成無數的小彈，還有那些環形的LASER亦是要多加小心。







L DOUBLE DEALER

DOUBLE DEALER是一條有兩面的魚，牠最先會放出的是六個會不停放彈的物體，跟着是上下兩鰭出的「亂走LASER」，對於這種「亂走LASER」似乎是沒有方法避開的，然而那些彈是以避開的。當牠反轉之後，會放出一些小魚加上浮游彈的，如能在魚未出來之前將之殺掉，便可以減少浮游彈的出現。此外，紫色的導向LASER是要特別提防的。









M TITANIC LANCE

TITANIC LANCE是一隻巨大的鸚鵡螺型戰船，攻擊方式是分為多個階段，先是船頭的三條觸鬚和大型LASER；跟着是六連裝的追縱LASER；二連裝的LASER加火砲和追縱火箭；上下開合的外殼；超巨LASER；最後方的六條觸鬚和最後要對付的船上部。對付方法：大彈！







N DOUBLE DEALER

此DOUBLE DEALER和以前的又是有很大差的，首先是武器方面，DOUBLE DEALER此是用上了多方向的擴散彈，而且其攻力亦比以前的大大增強，那紫色的追縱LASER已變成了二連發，而且是不斷的出。快些用大彈吧！盡量用大彈吧！



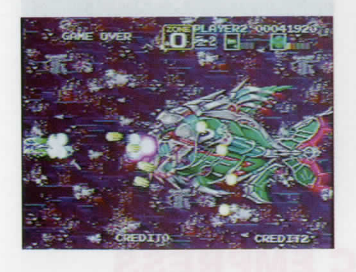


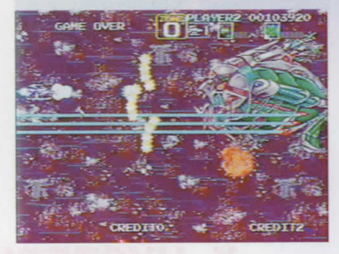


O FATTY GLUTTON

這FATTY GLUTTON的攻擊力是比上一條大大增強了的，武器是採用了前放式的小魚，不過這次是小魚化作三方向的擴散彈，但如能在出動後立刻消滅的話，是可以阻止小魚變成擴散彈的。而新加入的五連裝三段追縱LASER、小LASER以及體下的三連裝LASER均是非常厲害的武器。







P CRUSTY HAMMER

CRUSTY HAMMER是一條不折不扣的「瀨尿蝦」，這綠色的生物的攻擊方澍是先放出LASER，再由背部放出無數的LASER，而且，在牠身體捲曲的時候，自機的LASER是射不入的，再加上牠那可怕的爪，便成為了攻防一體的生物。攻擊牠的最佳方法是以大彈來將其防守瓦解。







Q DEADLY CRESCENT

DEADLY CRESCENT這條怪魚的武器可以說是全身也是，先由上部說起，巨大的背鰭是多發的可擋LASER武器；魚咀可以放出三粒小彈；眼可以放出LASER，此外，身體下方亦可以放出紫色環形的LASER，所以可說是「周身刀，張張利」，可惜攻擊力不大，很易破。







R CRUSTY HAMMER

CRUSTY HAMMER是一條如假包換的「瀨尿蝦」，而攻擊方面，是絕對的防守型，因為牠的攻擊是多以己的外殼包着自己才進行的，首先是身體內部放出來的LASER，此外，亦有一種絕招是不得不提防的，便是牠的「旋轉攻擊」，以及牠的爪攻擊，此二招往往能在無聲無息的情況下將玩者殺死。







S DEADLY CRESCENT

此DEADLY CRESCENT和以前的是沒有分別的，所以對付的方法亦是一樣的，因此，在這版中大家應會是得心應手的。







T CRUSTY HAMMER

這CRUSTY HAMMER和以前的分別其實是不多的，除了是色彩上的分別之外，攻擊的方法亦是差不多的，只是在跳躍的時候會由左右而改為四處的游走，令玩者防不勝防，其餘的和以前的跟本沒有分別。







U DEADLY CRESCENT

此DEADLY CRESCENT和以前的又是完全沒有分別，所以各位大可以使用以上的方法去對付這DEADLY CRESCENT，放心！







V RISK STORAGE

這可怕的怪魚的攻擊方法是非常的多變，先是其口可以放出小彈以及MISSLE，而那長長的魚尾本身已是厲害的武，又可以放LASER和綠色的光球。當牠的尾被擊毀之後，其口部放出的小彈會變成大彈，而且身體亦會放出巨大的光球彈。到了最後，牠更會由口中放出巨大的光球及水雷般的武器。此BOSS是沒有死位的！





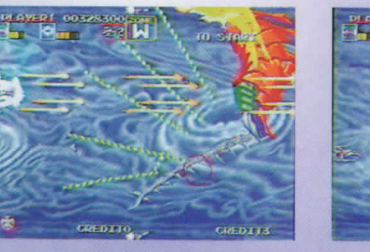


W VERMILION CORONATUS

VERMILION CORONATUS這隻海馬是一隻頗易玩的BOSS，在最初時牠的頭部是任由攻擊的，而牠用的武器只有LASER砲、LASER球，而中期的「百力枝」和連續的大型LASER便開始對玩者產生威脅，再加上尾部的「金箭」，便使這本來沒有多大用BOSS變得不同凡響！不過，頭部始終是海馬的弱點。







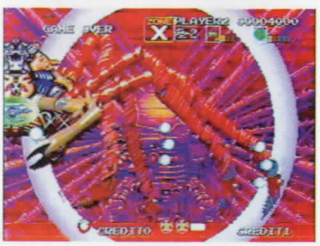


X HYSTERIC EMPRESS

HYSTERIC EMPRESS是一隻蟹，而其攻擊方法亦是和蟹一樣，是以放泡為主，但不要以為這是一隻蟹便是可欺的傢伙便大錯特錯了！因為牠不只會左右的移動，而且更會向上跳，小心！此外，二連裝的追縱LASER亦是非常可怕的，但是是有蹟可尋，所以這追縱LASER是可以閃避的。最後，這二連裝的武器會變成四年裝的。這BOSS的弱點是頭部。







Y ODIOUS TRIDENT

這條在森林之中的食人魚是極可怕的敵人，衝向玩者的攻擊方法是可以將玩者立刻送入鬼門關的。此外，腹部的分離式LASER發器是非常難應付的，這可惡的食人魚還有一招秘招，便是以「火」來殺死玩者。最後，ODIOUS TRIDENT的尾部更會放出大量的LASER，身體亦會分為兩截，使玩者防不勝防，再加上之後的大量MISSLE，玩在一定要小心。







Z CURIOUS CHANDELTER

CURIOUS CHANDELTER這可怕的「大水母」的攻擊是不多的，除了是那些長長的觸鬚可以殺人於無形外，眼部的快速LASER亦非常的可怕。但不要以為將所有的觸鬚毀掉便可以有好日子過，但是結果是剛好相反的，因為後來的武器是一種大量的白球，這些白球是可以放出LASER的，真是祝君好運！







V' STORM CAUSER

這是SECTION A那BOSS的強化版本，但武器方面則比以前的有了很大的分別。STORM CAUSER是有一條可以伸長的尾巴，巨大的射火鎗、球型的LASER發射裝置，而最可惡的是牠會「游遠」，而且會放出不少的白色彈飛向玩者，中期的攻擊是由上向下的大爆彈；後期的攻擊有尾部的LASER等……





Z' GREAT THING

GREAT THING是一條巨大的鯨魚，身上有着數的大砲，而且在頭部的位置有一種非常厲害的TREATER BEAM既可以追縱自機，更能將玩者立刻消滅，不要少看牠身下的大砲，所打上來的石頭是可以將玩者殺死的。而魚頭射出來的錐亦是相當厲害的武器。最後，玩者一定要注意GREAT THING身上的追縱LASER。

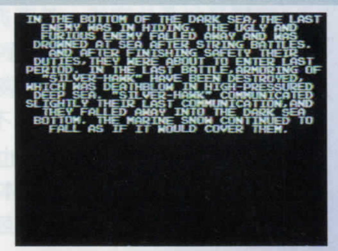






ENDING

在所有LEVEL之中，其ENDING也是一樣的，所以只要玩可以有時間的話，便一定可以看到ENDING的。(當然是行最上的一條路，因為這是最易打的了。)以下便是ENDING的一些片段。



















序章

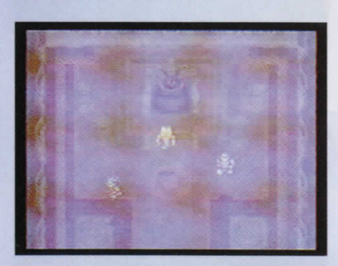
叢林之內，主角正和一名女孩子在火堆前休息。過了一會，又再出現了一名相當強壯的男子，雖然除主角之外，其餘二人的名字都仍是一個謎，但這三人原來正向着魔王姆多（ムドー）所在





的城堡進發。在那名女孩子拿出一支神奇笛子吹奏起來後，天空中出現了一頭巨龍，三人跳到巨龍的背上，來到了魔王所在的城堡。城堡內並非如想像中那樣充滿怪物，但三人亦不理得那麼多了，直至走進魔王所在的大廳時，三人才發現中了魔王的陷阱，三人的身影逐一消失在魔宮之中……





「嘩！」主角跌倒了在自己的床邊，他是這拉夫哥村（ライフコッド）的一名村民，與妹妹達莉亞（ターニア）一起相依為命，過着平凡的日子。不過，剛才的情景到底只是主角的夢，還是另有含意？





這天，妹妹達莉亞告訴主角村長正在找他，主角於是便到村子右上方的村長家找村長。

村長：「啊，主角，你來了嗎。其實我是有事想拜托你的。你也知道這條村的民藝品在鎮上是可以賣得很高價嗎？（回答是的**はい**）而我們每年都會用那筆錢買精靈之冠（精靈**のかんむり**）在村的祭典上使用，今年我希望主角你去將精靈之冠買回來。雖然從這村走到山腳下的村是不容易，但若是主角你的話應該是沒有問題的。賣的東西是這木雕和 10 枚絲織品，你會去嗎？主角。（回答是的**はい**）那麼我將要賣的東西交給你了。」





主角從村長的手上接過了一個大袋（ふくろ）。

村長：「從這村向南下山的話便是斯艾那鎮（ジエーナの町）。那麼，拜托了，主角！」

離開了村長的家後，其實亦不用急於出村的，就如DQ的習慣一樣，壺、木桶等都是可找到道具的地方。加上今集從村長手上得到的大袋就如叮噹的百寶袋一樣是可讓你放多少東西進去也是沒有問題的，至少不用再怕不夠空間攜帶道具。

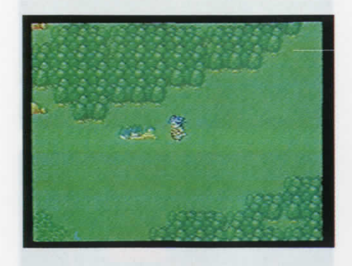
在村內大肆搜略一番後，也是時候出發了，離開村子後向下直走，會來到山路的部份，基本上，初期還是不宜過於冒險，每當 HP 消耗了一半左右便應先回自己的房間休息（免費的），到





昇至 LV 4 左右才完成這迷宮。

斯艾那鎮這時正在舉行義賣會，可見整條村子都是售賣道具或武器的商店，主角身上所帶的民藝品似乎引來不少人的興趣，





鎮內有三個商店都是可售出這批物品的，但價格就頗為參差，其中以鎮中央右上角的女孩的攤位最為合理，賣出民藝品後，主角走到右上方的冠工人比魯迪 (ビルデ) 的家，但從他的女兒口





中，得知他出門到西面三天仍未回來，主角只好離開這鎮前往尋找，面對這樣的情況，雖說手上的錢是預計用來買精靈之冠的，但還是暫時虧空來增強自己的裝備好了。除此之外，鎮上還有兩件物品——盜賊之鍵 (とうぞくのカギ) 及世界地圖是必買的東西，其中售賣世界地圖的老伯雖然最初叫價3000元，但只要你一直堅持不買，最後他是肯將價錢降至200元的，至於盜賊之鍵，只要是有玩過DQ系列的話就一定不會陌生，不過在下認為最好先將資金用於強化自己，到有餘錢時才買這兩件東西。





大約昇至 LV5 後，主角離開斯艾那鎮走過了西面的橋，在一個古怪的大洞穴前面找到了比魯迪，看來他的情況相當危險，主角雖然拼命救了他，但自己就掉進了洞穴下的神秘世界中。

主角來到這片神秘大陸後，眼前就已經是一個小鎮，但很奇怪，這裏的人似乎看不見他，因此不能在道具店或防具店等地方購置新裝備，幸好仍可使用這裏的旅館及教會，而從鎮內的人口





中，得知在北面有一個稱為夢見井 (夢見の井戸) 的地方，總算令主角離開了這片怪地方。

回到本來的世界 (？) 後，主角再次來到斯艾那鎮找比魯迪……

比魯迪：「怎麼了？我現在很忙呢。為了這位說不定是因我而死的年輕人，我要將這冠……啊！啊！是閣下嗎！是嗎，你還活着嗎！嗯，平安無事就最好了，沒有理由要年輕的你化我這樣的老伯死的。對了，閣下是為了買精靈之冠而來的吧。看！新鮮出爐的！ (主角從比魯迪手上接過了精靈之冠) 我也不打算向救命恩人的你收錢的了。村裏的人都在等着你的了，快點回去吧。」





主角帶着精靈之冠回到自己的村，村長更走到村口迎接，跟着，主角在酒吧和那裏的老伯談起那神奇大陸的事，似乎並非只有主角一人到過那地方，而那地方在其他人的口中則被稱為「幻之大地」。回到自己房子的主角，由於達莉亞為了準備在晚上的祭典上擔任神之使者一職，先去了村長的家，主角只有先休息到晚上，這晚，拉夫哥村的村民全集合在村裏的小教堂內進行祭典……





神父：「經過了1年的時間，我們今晚再次請得精靈的使者尋訪這村了。偉大的精靈之使者啊！請將那冠賜給我們吧。」

達莉亞將精靈之冠高舉、閉上眼睛……

神父：「山之精靈啊。你的冠我們收到了。請你通過這女神



像又再初1年之內守護我們吧。精靈的使者啊，你的任務結束了。請你回到精靈的身邊吧。」

達莉亞：「明白了。那麼，我明年再來吧。願各位得到和平……」

但當達莉亞經過主角身邊時，奇怪的事發生了……

達莉亞：「呃……」

達莉亞的身後出現了一個神秘的身影……

「主角……你聽到我的聲音吧。主角啊…你是一位背負着不可思議的命運而生的人，不久，當世界被黑暗籠罩時，是必須要有你的力量的。我現在要在這時機來到之前，將被封閉的謎團説清楚……以及將你的本來面貌……！主角啊，請你出發吧。因為這是你被授與的使命……」

在説完了這番話後，那個神秘的身影消失了，而達莉亞亦似乎清楚了過來。

達莉亞：「呃……？我怎麼了？突然之間像失去了意識，跟着，一種很溫暖的東西……」

蘭度（ランド）：「犀、犀利啊！就像真正的精靈一樣啊，達莉亞！」

老伯：「我也嚇了一跳，真是太膽小了！」

這突如其來的事件，令在場的人都議論紛紛。

神父：「咳！各位請靜一靜！總、總之，達莉亞…不，精靈的使者啊，辛苦你了。」

達莉亞：「呃…是、是的。那麼，我就此……」

達莉亞就此離開了教堂。





神父：「咳咳。這樣，精靈的儀式結束了。好了，各位，享受一個快樂的夜晚吧！」

離開教堂後，其他村民早已經開始了祭典後的狂歡，其中有些飲酒，有些則圍着火堆跳舞，至於在村長家旁邊的小山丘，蘭





度更向達莉亞求起婚來，只不過是被她拒絕了，跟着，主角走進了村長的家，知道主角曾到過幻之大地的村長看見了在祭典中發生的事情後，亦同意讓主角到村外看看，他更將一個進入尼多古城（レイドック城）的通行証（つうこうしょう）交了給主角。主角回到自己的房間時，達莉亞亦已經回來了，休息了一晚後，主角終於要正式踏上他的旅程……









尼多古城的位置是在斯艾那鎮的東南面，看守城下鎮入口的兵大哥看見主角手上的通行証，亦很客氣地讓他進入。原來尼多古王為了打倒魔王姆多，正在徵集兵士，鎮上亦四處可見一些有志加入軍隊的年輕人，為了能一見尼多古王，似乎首先要成功加入成為士兵才可了。主角走到城門前面向那兵大哥登記後，兵大哥告訴他要等鎮上響起集合時才到城門集合，在這段時間內，你可先到商店看看有沒有未購入的裝備，除此之外，若到井中打敗那敵人替那大嬸取回大嬸的指環（おばさんのゆびわ）的話，她是會送你一粒力之種（ちからのたね）作為謝禮的。

走進這鎮的教堂時，主角遇上了一名和序幕時一起並肩作戰的同伴十分相像的人，但雙方似乎都對對方沒有印象，只是擦身而過而已。當集合的鐘聲響起後，主角走進了王城之內，士兵長索魯迪（ソルディ）告知各人若要成為尼多古城便必須先通過在城南試練之塔進行的試煉才可。





整理好裝備後，主角馬上來到了試煉之塔，這裏是那種最傳統式的DQ迷宮，單是1樓便已經遇上那令人懷念（！？）的尖刺地帶，而這迷宮的首領反而是一名銅士兵（とうのへいたい），你必須間歇地使用可降低對手防禦力的魯卡尼（ルカニ）呪文才能提高攻擊時的效率。不過，若是你在選最後的門時選錯了的話，便會被那名在教堂遇見過的大漢哈新（ハッサン）早你一步找到兵士長要求你去找的東西，主角只有回到尼多古城看着哈新被





選為王宮兵士。

索魯迪：「因此，就照約定一樣，哈新啊，我承認你為王宮的兵士了。在有命令之前，你就在城內看看吧。」

哈新：「是的！我實在太感動了。有事的時候請你無論如何也要找我呀！那麼，我先告退了。」

索魯迪：「唔。」

哈新退下後，主角又走上去和索魯迪談談……

索魯迪：「啊，回來了嗎！你是叫主角的嗎。不過亦實在很遺憾，我剛剛已經採用了一位叫哈新的人來當兵士。雖然這裏暫時亦不會再募集兵士，但也不要讓實力下降啊。」

不過，主角總算因此可以在城內走動。除了尼多古王所在的那層外，其他地方均可自由進出，就在這時，主角就在城中的庭院找到了一名老伯……

老伯：「這輛在王家代代相傳的馬車，現在亦沒有可以拉得動它的馬了。作為一輛馬車，不夠華麗不夠重是不行的，會否有甚麼地方有威勢十足的馬匹呢……（選擇是的**はい**）啊！那麼能否請你將那匹馬帶來這裏吧！請你讓我這老伯在死之前可再一次看見馬車的雄姿吧！」





在城內及鎮上收集情報後，主角得知在尼多古城西面出現了一匹野馬，於是便打算去看看這馬，想不到在離開尼多古城的時候被人叫停了……

「喂，等等啊！」

叫停主角的人原來是哈新……

哈新：「我在找你呢，主角。雖然我成為了士兵，但你似乎失敗了呢。不過我有些好消息要帶給你的。事實上，剛才我聽到





傳聞說你為了捉野馬而離去，但要生擒的話，一個人是不可能的。怎樣了，要暫時和我聯手嗎？若這件事做得好的話，說不定主角你也可以成為士兵的。喂，好嗎？（選擇是的**はい**）好，就此決定！從今日起，我們就是兄弟了。請多多指教呀，主角！」

得到哈新加入成為同伴後，戰鬥方面算是輕鬆得多了，不過哈新最初在加入成為同伴時，裝備方面相當不足，你必須拿一筆錢出來替他添置武器及防具才可。

兩人結伴來到尼多古城西的一個叢林，找到了那匹野馬並將牠帶回城中，庭中的那位老伯當然是很高興了，而索魯迪兵士長看見主角的表現後亦大為滿意，答應讓主角成為城中的兵士。經索魯迪的引見，主角終於得以和尼多古王見面，這時尼多古王正命令兵士四出找尋能照出真實的拉之鏡（**ラーのカガミ**），以用來打敗魔王姆多。兩人接過了這命令後，尼多古王不但將馬車借了給兩人，而且更開啟了位於尼多古城東北方的關口讓兩人進出，但在離開國王房間之前，可不要忘記在床邊的木框拿走小小記念品「銀之髮飾」（**ぎんのかみかざり**）……





從關口離開後，兩人開始了新的旅程。不過，四處也不見有村子或城鎮，兩人一直向着右上方走，總算在海邊找到了一間小教堂，雖然這裏並沒有甚麼特別的情報，但可以休息及SAVE。跟着，兩人從小教堂向左下方走，找到了另一所小屋，裏面住着一個奇怪的老頭……

老伯：「怎麼了，你們？這裏是我的家，不是你們的家吧？（選擇不是的**いいえ**）隨便走進別人的家還說這種厚顏無恥的話的傢伙呢。有甚麼事嗎？（選擇是的**はい**）唔？有事想問我嗎？等等！在你問我這不知甚麼的事情之前，我想你先聽聽我的請求。這樣可以嗎？（選擇是的**はい**）好！那麼我說了！其實我是想建一間小屋的，一間用木塊建成的小屋。怎樣，接受這條件嗎？（選擇是的**はい**）」



哈新：「不要說笑了。為何我們要做這種木工的工作呢。我們是王宮的士兵呀。走吧，主角。不用理會這種老伯的！」

哈新不滿地一個人離開……

老伯：「哼，你的拍擋似乎走了呢。不過若和我兩個人幹的話，應該會幹得來的。跟我來吧！」

那名老伯將主角帶了出屋外。

老伯：「我就是想在這附近建一間小屋了。要建小屋的話，首先必須砍木，並將它們削平……不，等等，應該要先建造地台呢。對了對了，首先是地台呀。那麼，要建造地台的話……鋪上



碎石……不，等等，在這之前我覺得應該先掘個洞。」

哈新：「唉，真是急死人了！我知道了，讓我來幹吧。可否借一借呢。」

哈新突然之間像變了另一個人一樣，轉眼間就將那所小木屋蓋好了。

老伯：「這、這、這個，犀利呀！」

哈新：「嘻嘻，有點意外吧。不過就連我自己也是不知道是怎樣的一回事。一看見木工的工作，身體就身不由己地幹起來了。作為旅行武鬥家的我，實在不是太希望被人看到竟然是擅長這種事。唉，算了吧。今次輪到我們去問了。走吧，主角。」

兩人走進了剛建成的新房子找那老伯……

老伯：「嗯，很像樣呢！好，就照約定一樣，今次輪到我聽你們的話了。甚麼？想我告訴你有關拉之鏡的事？是嗎，等等啊……拉之鏡嗎……唔……呃……對不起！真的很對不起！我沒有聽過叫這名字的鏡呀！」

哈新：「喂、阿伯！沒有這東西的嗎！？」





老伯：「等、等等！不要動粗啊。好，我就告訴你達瑪神殿(ダーマ神殿)的事作為補償吧。拉和達瑪。你不覺得它們有點相像嗎？(當然是選擇不是的**いいえ**) 唉，不要這樣説吧！聽了又不會有損失的。這是我曾祖父説的，其實我也不是真的看過……越過了從這裏往東走的一條大河後，在更東的深山之中，似乎有一座相當大的神殿。我的曾祖父説那個會否就是傳聞中所聽到的達瑪神殿呢。除此之外還有另一件事！那就是在森林中的砂地處，有一條可越過河川的通道。只要調查一下的話馬上就會找到了的吧。怎樣了，想試試我所説的話吧。哈哈哈。」

按着這名老伯的話到右邊的河邊一找，果然找到了他所説的秘密通道(**ぬけあな**)，越過這通道後，兩人繼續向東走，但卻找不到有甚麼達瑪神殿，有的只是另一個可看見幻之大陸的大洞。反正今次有人作伴，兩人於是就這樣跳了下去。









今次着陸(？)的地方附近就有着一座大城，但兩人走進去一看，卻發現原來只是一個廢墟，雖然他們找到了一名途人(？)，但因為兩人是在透明的狀態下，結果只是嚇走了那人。事實上，這座廢墟中就只有在B1找到的「不可思議的地圖」(**ふしぎなちず**)是可取得的道具，取得後你便可以安心離開的了。



兩人跟着繼續在幻之大陸向左邊走，來到了一個小鎮，兩人因為無法和其他人溝通，只好四處聽聽別人的自言自語……

在碼頭一角，兩人就看見了這樣的一幕……

約瑟夫(**ジョセフ**)：「為甚麼你不理解我的心情？我是這樣地愛妳的。」



仙迪(**サンディ**)：「我亦是很愛約瑟夫先生的。不過只要主人他……」

約瑟夫：「爸爸他總有一天會答應我們的婚事的。若爸爸他無論如何亦不答應的話我就離家出走。」

仙迪：「這是不可以的。你是遲早會繼承你父親成為鎮長的人，亦會出現比起我好得多的人。」



約瑟夫：「仙迪。我……」

仙迪：「呃，不可以的！若我再不回去的話，便要被主人責備的了。那麼……」

仙迪離開後，兩人當然要走到約瑟夫的身邊八卦一下了……

約瑟夫：「仙迪……對不起啊。我甚麼也幫不上忙……唉，有沒有人可以代替我守護着仙迪呢……？(選擇是的**はい**) 唔？剛才我覺得好像有誰在回答我的……神呀，是你嗎！？(選擇是的**はい**) 唔……又再找了仙迪來聊天，希望不要再被爸爸責備吧……」

不過，在碼頭的入口，兩人發現了一件相當離奇的事，因為那裏竟然是寫着「往尼多古城定期船月台」。



哈新：「尼、尼多古城！？到底是怎麼了！？我們應該是掉進洞穴來到這個鎮的，但是，乘這船的話便可以回去？實在令人莫明其妙！」

但以兩人現時的狀態，是沒有辦法乘船的，於是只有繼續在鎮內混吉，今次，兩人就在旅館後目擊了一件驚天大陰謀……

艾瑪達（アマンダ）：「唔，跟着只要加入這種草的話便可以完成的了。嘿嘿。我彷彿看到仙迪那不知所措的表情呢。看着吧，向我的約瑟夫出手我是不會原諒的。」





兩人跟着回到這鎮入口附近的鎮長家中。這時仙迪正在替鎮長的小狗比羅（ペロ）準備午飯，但卻因為要打掃約瑟夫的房間而被艾瑪達有機可乘，在比羅的餸菜中下了毒，食物中毒的比羅雖然因及時治療而得救，但憤怒的鎮長就將仙迪鎖了在地下的牢房內。約瑟夫向父親求情但卻沒有效果，主角又沒有方法表明仙迪的清白……這時候，兩人在碼頭之內竟然碰上了一位看得見他們的人！

「呃，午安。這個可不是我的自言自語啊。我是特意來這裏等你們來的。我叫美妮優（ミレーユ），你們呢？（選擇是的はい）嘿嘿。看來因為我看得見你們而正嚇了一跳呢。若是想知道為何只有我看得見的話就跟着來吧。我在村外等你們。」

這位叫美妮優的美女先行離開了。





哈新：「喂喂，她實在是個很可疑的女人呢，不過，現在的我們甚麼也幹不到，似乎只有去看看了。不過，在這之前先去教會祈禱一下說不定會較好呢，主角。」

既然電腦開口叫你去SAVE（祈禱），當然最好是乖乖地跟着做了，當兩人離開這小鎮後，便跟着美妮優來到附近的一間小屋……

「嘻－嘻嘻嘻。回來了嗎，美妮優。看來妳終於也找到了呢。」

美妮優：「我回來了，老婆婆。就如妳所說的，我找到了。就如老婆婆所說的一樣呢！這一位是夢占卜師古蘭瑪絲（グランマーズ）。她一直都在等着你們的啊。」

古蘭瑪絲：「就是這樣。的確，兩位就是主角和哈新呢。」

兩人對於古蘭瑪絲能說出自己的名字感到相當奇怪。

古蘭瑪絲：「嘿啊呵呵，不要擺出如此吃驚的表情吧。很快你就會知道我和美妮優為何可以看見你們的了。總之今天就先休息一下，明天才繼續說下去吧。」

雖然還未有甚麼事情發生，但兩人對於突然發生的連串事件仍抱有很大疑心。當兩人睡醒時……





哈新：「喂，主角，你醒了嗎？事情變得愈來愈怪了。那個老婆婆亦相當可疑呢。唉，不過看來亦只有去聽聽她的話了……」

兩人來到水晶球的前面找美妮優及老婆婆……

美妮優：「早晨、主角，看來昨晚睡得很好呢。」

古蘭瑪絲：「終於也起身了嗎。我雖然年紀比你們大亦早過你們起身呢。真不像樣啊。對了……關於你們的事……別人看不見自己的樣子是否相當不便呢？（選擇是的はい）要令你們兩人的樣子在這世界中被人看得見，是必須要有夢見之水滴（夢見のしずく）的。夢見之水滴雖然我也會在工作中用到，但現在就剛剛用完了。只有在南面的一個洞穴深處的夢見之祭壇中才能到手。不過，那個洞穴最近有魔物住上了。雖然是想去取，但單靠我和美妮優是不行的。所以就想到由你們去取得。」

哈新：「等等呀，阿婆！妳不要擅自決定啊！」

古蘭瑪絲：「嘿啊呵呵。這個可不是擅自決定的，這也是由夢所決定的。」

哈新：「………………」

古蘭瑪絲：「反正我和你們都是必須要有夢見之水滴的了。去看看的話這會大有幫助的。怎樣了？想去南面的夢見之洞穴了吧？（選擇是的はい）嘿啊呵呵。看來終於都下定決心了。那麼就去從南面的洞穴取回夢見之水滴吧。好了，美妮優，妳也跟着一起去吧。還有，將這個亦帶去吧。放在袋裏啦。」

主角得到由古蘭瑪絲所送的10枚藥草。

古蘭瑪絲：「小心點啊。」

美妮優：「呃，知道了，老婆婆。那麼，我走了。」

得到美妮優的加入後，三人開始往夢見之洞穴出發……



下期續……



侍魂 斬紅郎無雙劍

簡易「屈機」方程式〈二〉

文：ZAC

製造商：SNK
發售日期：12月1日
售價：32000日圓
容量：298M



「嘗嘗被冰封的滋味吧！」——RIMURURU

基本戰法：

(1) KONUR MEMU→對手站在冰上→前衝→（對手擋）重斬／RUPU TEKU NUMU／（對手不擋）輕上錢中貳重斬／RUPU TEKU NUMU
(2) 跳至對手跟前式背後→RUPU TEKU NUMU
(3) RUPU KUARE→對手跳過來→跳前重斬截擊

對天草四郎時貞

對付這人妖，只須跳前重斬或用戰法(2)就可OK地將其KO了。

對服部半藏

與對付霸王丸的方法差不多，但戰法(2)在他出招後未收招時用會較湊效。通常他都會被你COUNTER死的。





■跳到過去，他又正收招，唔幫佢冷靜一下都唔好意思！

對千兩狂死郎

跳前，若他跳起便重斬他吧。若你反被他COUNTER的話，便到版邊使出最後殺著——垂直跳重斬斬死他吧！







■人跳你又跳，抵你俾人COUNTER！

對緋雨閑丸

最好是在版邊垂直跳重斬，這是最保守的但又最湊效的打法。

對霸王丸／牙神幻十郎

跳前(拉着擋)若他有所動作便重斬，沒有動靜便落地用戰法(2)，如他跳前截擊於擋格後用重斬COUNTER他。唔夠打的話，便一邊跳後一邊重斬他吧！

對黑子／RIMURURU

可用戰法(1)，(2)，(3)，這樣便很難會輸掉的(除非你被他在空中COUNTER，那就當別論，因為電腦可在冇氣的狀態下兩刀斬死你的……)。

對NAKORURU

因是自已姊姊，故打法也與對自己時差不多。最隱當的便是用戰法(2)。

對GALFORD

跳過去重斬吧(尤其是他在版邊表演原地後手翻時)！擋完他的REPLICA ATTACK或IMTATE REPLICA後，便衝前用中斬斬他吧！

對橘右京

所謂一吋長一吋長，與他比武器就嘥氣，不如跳過去用戰法(2)就仲好。

對首斬破沙羅

跳過去吧！若他放出電地刺，你擋後他通常都會放多一個不中你的地刺。這時，除了超必殺技外，你想點打佢都得。



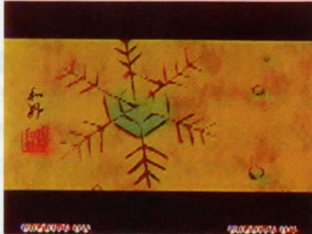
■唔，斬邊度好呢？

對花諷院骸羅

跳過去，若他跳起便用重斬截擊，如他不動便用戰法(2)，但要速戰速決。

對壬無月斬紅郎

BONUS GAME，只要跳前用戰法(2)，這位老伯受了六擊便會慘死的了。



■畫題：送你一瓣雪花　畫題：花諷院和獨(果然高手！用毛筆畫雪花！)



「阻我者斬！」——牙神幻十郎

基本戰法：

(1) 跳至對手面前或身後→雨下刃（修羅）
(2) 跳前重踢→三建敎（修羅）／三空殺（羅刹）
(3) 櫻華斬（修羅）／裡櫻華．菖莆（羅刹）→待對手跳過來→霸光翼刃（修羅／羅刹）／站立中斬／五光斬（修羅）／裡五光（羅刹）

對首斬破沙羅

跳過去時拉著擋，若他沒有動靜便可用戰法（1）或（2）：若他放出地刺，在你着地時又放地刺時，你可用任何方法攻擊他。



■蠢貨！我要你死多一次！

對花諷院骸羅

只要不停用紅／紫暮，便可屈死他，唯一要注意的是與他之間的距離。



■只要入了指令，就算被擊中……他也會中招的！



■只要站在這兒不停使出紅／紫暮，便可屈死他了。

對 GALFORD

可用戰法（2）若他使出REPLICA AHACK 或 IMTATE REPLICA，擋完便衝前使出重霸光翼刃吧！





■跳前踢中後……便兜他上去斬幾刀吧！

對天草四郎時貞

可用戰法（1），又或不停放出櫻華斬／裡櫻華．菖蒲，他便會擋吓食吓的了。

對黑子／牙神幻十郎

可不斷放出櫻華斬／裡櫻華．菖蒲，那他便只會站着擋。若想斬死他，可用戰法（1）或（2），又或在版邊垂直跳重斬。

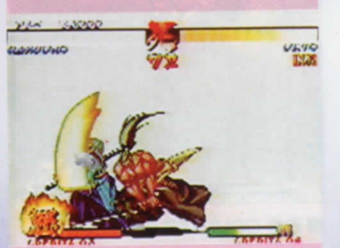


■就算這樣近，他都只會擋的。

對橘右京

可用戰法（1）。若你是羅刹劍質，使用戰法（2）或重踢以後再蹲下輕腳連踢。踢了他幾腳後，他便會使出不意打。站立擋了便可用重斬還擊。





■擋完這刀，便可以好好「答謝」他了！

對 NAKORURU／RIMURURU

若你是修羅劍質，便跳過去用戰法（1）吧，若不，便一邊跳後便一邊重斬，跳到版邊便垂直跳重斬。



■小妹妹，叔叔帶妳上去玩呀！

對服部半藏

跳前重斬或用戰法（2），若他跳上來截擊，擋完後便用重腳或重斬來COUNTER他吧！



■用兩下刃都可行！

對緋雨閑丸

在他面前不斷使出不意打便可將他擊倒。要注意的是與他的距離。若他不受，便在版邊垂直跳，再以重新斬他吧。

對霸王丸

跳前用戰法（1）或（2），若他跳前截擊，擋完便用重斬COUNTER他吧！到真係唔夠打時，便後重斬吧！

對千両狂死郎

將他迫到版邊，若用戰法（1）得手，待他起身時便立即垂直跳，一着地便用戰法（1），直到永遠……若你是羅刹劍質，便保守地在版邊垂直跳重斬，又或在空中擋完他的跳前攻擊以重斬COUNTER他吧。

對壬無月斬紅郎

在這"BONUS STAGE"，你一是用戰法（1）（要四至五下），又或是待他走近時，先掃他兩下輕腳再跳前，或他使出不意斬，便以重斬斬鬼佢；若他出站立重斬，擋完便用重斬COUNTER死佢啦！



■就是這樣踢踢……跳斬！



■畫題：幻十郎的至愛　畫：花諷院和獨

「我的忍法可不是省油燈！」——服部半藏

基本戰法：

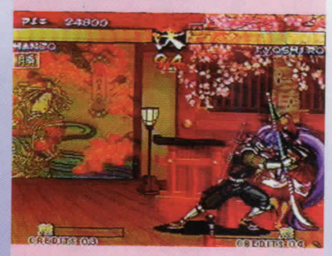
(1) 爆炎龍．改→衝前→跳至對手面前或身後→鵙落(修羅／爆炎微塵隱(羅剎)
(2) 跳至對手跟前或身後→爆炎微塵隱(羅剎)
(3) 跳前重斬→蹲下重斬(要近身才行)

對天草四郎時貞

戰法(1)(2)(3)都可行。要小心的是在空中一定要拉着擋，否則便會很易被他的「水晶球」「斬」中！

對千両狂死郎

用戰法(1)或(2)都行。若他「唔受」，便在版邊垂直跳重斬來收拾他吧！



■噢！我愛你！

對橘右京

用戰法(1)或(2)便可以將這「病壞」劍客送入冥土的了。



■以爆炎龍．改開路，我來也！

對緋雨閑丸

可用戰法(2)，若不行便在版邊垂直重斬他吧！

對黑子／服部半藏

跳前重斬或用戰法(1)／(2)。或他跳起截擊，擋完便重斬COUNTER佢啦！



■看我 COUNTER 你！

對霸王丸

可用戰法(2)，又或跳後重斬便可將他斬開兩截的了。



■跳後重斬都幾惡㗎。

對牙神幻十郎

他會向你迫過來，可用戰法(2)，又或在版邊垂直跳重斬斬死佢啦！



■他只不過是霸王丸的翻版罷了！

對 GALFORD

同是忍者，你可跳過去重斬(尤其是他在版邊表演後手翻時)，若他跳起截擊，擋完便重斬COUNTER他。如他使出REPLICA ATTACK或IMTATE REPLICA，擋完便衝前中斬或鵙落／爆炎微塵隱吧！



■你識後手翻，我識跳前斬！

對首斬破沙羅

若跳過去時他一直都沒有動靜，那便可用戰法(2)或(3)。若他放地刺，着地時他又放地刺的話，你想點就點啦！



■多謝！多謝你俾我斬！

對花諷院骸羅

用戰法(1)吧！留意的是要盡量爭取機會儲氣，盡快幹掉他才好，因通常給他反擊三下左右閣下便會慘死。



■親愛的，我帶你去死吧！

對 NAKORURU／RIMURURU

用戰法(2)就夠了，只需3下(冇氣1下、接近滿氣2下)便可撻死佢地的了。



■痛嗎？

對壬無月斬紅郎

完全BONUS STAGE，冇嘢好講，用戰法(1)或(2)就完全夠打，放心爆機啦！





■擋完…一落地便可立即捉他上天了！



■畫題：忍者的手裡劍　畫：花諷院和獨

「舞吧、舞吧、舞吧！」——千両狂死郎

基本戰法：

(1) 大津波（修羅）／八岐大蛇（羅刹）→對手跳過來→回轉曲舞・天（修羅）／回轉曲舞・地（修羅）／站立輕斬／站立中斬／站立重斬。

對霸王丸／牙神幻十郎

可用戰法(1)，又或跳前重斬。若不敵，便一直跳後重斬，再在版邊垂直重斬便行了。



■嘿嘿，你仲唔死？！

對首斬破沙羅

跳過去，若他放地刺便等他在你擋完着地後再出地刺！這時你想點都OK的了！



■讓我為你跳死之舞吧！

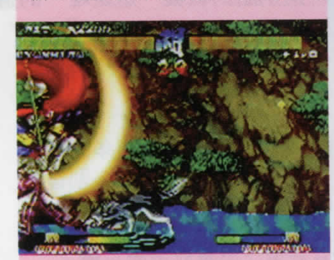
對服部半藏

跳前重斬，若他跳起截擊，於擋格後便用重或中斬COUNTER他吧。

■慘被 COUNTER 的半藏……

對 NAKORURU／RIMURURU

自覺地走到版邊垂直跳重斬，這兩姊妹奈你唔何了。



■咪過黎呀！

對緋雨閑丸

在版邊垂直跳重斬，便是勝利的方法。



■唔好扮我！我嬲㗎！

對橘右京

跳前重斬→蹲下重斬，通常他都會使出不意打，站立擋了後便以重斬歡迎他吧……



■唉，擋了便可反擊了！

對花諷院骸羅

若他是羅刹劍質，便可跳過去斬他。若不，便要不停出火炎曲舞（修羅）／火炎曲舞・宴（羅刹）來屈他。



■一定要好小心，唔係就……

對天草四郎時貞

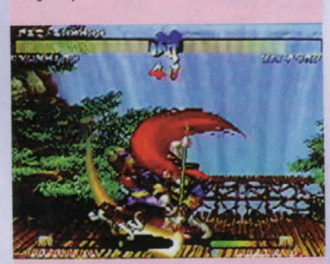
不斷使出大津波（修羅）／八岐大蛇（羅刹），他便會不大願過來，若他以逢魔刻閃到你身邊，便蹲下來輕斬「篤」他吧！



■就係咁，戰況由你控制。

對 GALFORD

放心跳過去斬他吧！在擋了他的REPLICA ATTACK或IMTATE REPLICA之後，便衝前以中斬斬他吧（2HIT的！）



■哈哈！ 2HITS

對黑子／千両狂死郎

跳過去擋吧！若他跳起截擊，擋完便用中或重斬COUNTER他吧！如仍不夠打，便在版邊以垂直重斬囉佢命吧！

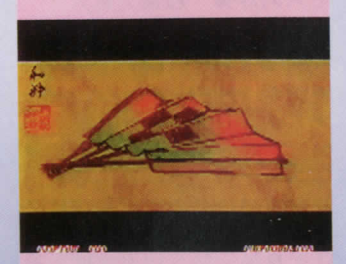
對壬無月斬紅郎

在這BONUS GAME中，你只要待他走近，再以蹲下輕斬「篤」他兩下，然後跳前，如他這時使出不意打，便在空中以重斬斬他；若他使出站立重斬，便於擋格後用重斬COUNTER佢啦！只要重覆以上動作！便爆機了……





■篤篤……跳斬！



■畫題：扇一柄　畫題：花諷院和獨





SONIC WINGS 3
唔駛郁都可以爆機

製造商：VIDEO SYSTEM
發售日期：1995年12月
售價：7800日圓

NG STG 2P.

《SONIC WINGS 3》是這個系列的第3作，而且，這系列的作品其實亦可稱得上是最典型的縱向射擊遊戲。

《SONIC WINGS 3》是由VIDEO SYSTEM的製作的射擊遊戲。遊戲之中，共有10架完全不同的戰機，由外形以至機體的性能也有相當大的出入，以致不同的人駕駛不同的戰機也有不同效果。除了機體不同外，各戰機也有不同的特殊攻擊（俗稱為大彈），各有特色，亦各有不同的用途，但可以肯定的一點是用途很大，如果CREDIT夠的話，根本可以一直用大彈，將所有的敵人消滅，不過，如果是街機的話，其用可會是……

遊戲特色

《SONIC WINGS 3》這遊戲的特色是人物的特性，而且有一種特性是玩者必須要注意的，《SONIC WINGS 3》是可以不戰而勝的，因為遊戲之中的敵人是會因時間過去而「自然死去」（老死了），所以玩者大可以放手不玩（不過要有足夠的CREDIT才行）。

此外，在遊戲之中是有一種合體攻擊的，是要在2P的時候，兩部機拍在一起開火便會出現，是非常厲害的，除了以上兩項之外，遊戲更有2個不同ENDING，均是十分趣怪的，可是，2P時的戰機是以拍檔形式出現，所以其中一人選機之後，第2人是不可選別組的戰機，這是唯一的遺憾。以下便是10戰機的介紹：

F4V CORSAIR

駕駛者：KEATON

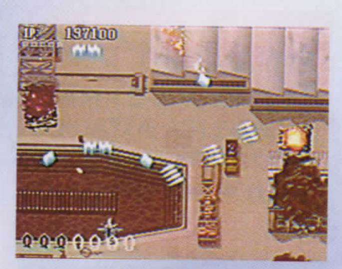
其攻擊是以「箭咀」型的飛彈為主，POWER UP後攻擊範圍是很大的，而大彈方面，是KEATON自己形貌的巨人，不止可以以自己身體攻敵，亦可以放出LASER。



P61 BLACK WIDOW

駕駛者：BLAZERS（三人組）

BLAZERS三人組所駕駛的P61 BLACK WIDOW是以4連裝炮為主武器的，POWER UP之後便會成為追縱炮。大彈則是將機身翻轉而放出的5枚巨大的炸彈，殺傷力驚人。



ZERO FIGHTER（零戰）

駕駛者：HIEN

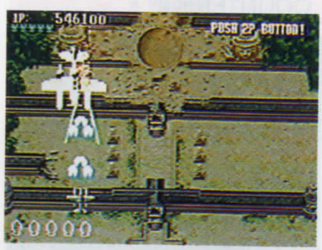
由於HIEN是一名忍者，所以武裝方面亦是以忍者的武器為主，分別是手裏劍及回力鏢。可怕的是火大但是攻擊範圍峽窄。大彈是變成火鳥，變成火鳥後，更可放出火球，是不錯的攻擊。



SEIRAN（M6A1）

駕駛者NAO NAO

M6A1的基本攻擊與BLACK WIDOW差不多的，但是在POWER UP之後，則會變成追縱LASER，非常實用。而大彈則是「時間停頓」，是所有武器之中最好用的一種。



IL2 STORMOVIK

駕駛者：CHAIKA & POOSHKA

主武器是由兩種大、小口徑的機關砲所組成，但POWER UP之後，會成為左右的邊砲和中間的「塔」型火箭。大彈是大、小共4個的木偶，可攻擊敵人，但卻不能擋彈，可惜。



POLIKARPOV I-16

駕駛者：SPANKI

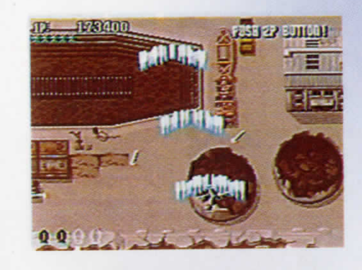
基本武器方面，是與STORMOVIK的差不多，但是這部POLIKARPOV I-16的特色是可以「儲砲」的，放出來的是3條海豚，POWER UP後是可以放出較闊的砲和8條水柱（？），大彈則是沒有多大用途的「大水」。



DD335 PFEIL

駕駛者：NALCOLM

CC335的是武裝是2連裝的機關砲，POWER UP之後便會變成12連裝的大口徑機關砲，而且當加上了追縱火箭。大彈是機頭放的出強大光團，可以將敵人很快的消滅，亦是大彈之中威力最大的。



JV-87 STUKA

駕駛者：KOWFUL & RIVER

主要的武裝是小口徑的火砲，POWER UP後仍是小口徑的，但數量卻多了數倍，而且，亦會在火砲之間加上「小飛機型」的火箭。大彈是最傳統的大彈，殺傷力僅次於DD335。



WHIRLWIND

駕駛者：ALEX & PICTUS

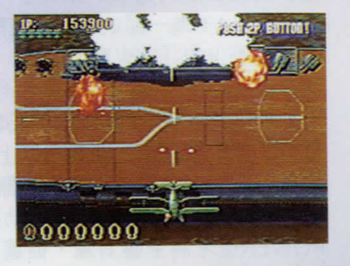
主武裝3連裝的火砲，而在POWER UP之後，便會變成15連裝武器，此外，更會加上兩支「浮遊」火箭，但速度「奇低」。而其大彈是一大群轟炸機放下的炸彈，殺傷力一般。



SWORD FISH

駕駛者：ELLEN & CINDY

SWORD FISH這部雙翼機的主武裝是「一支」的火砲，但POWER UP之後，火砲的數量比起機身還要闊！是十分可怕的武器，另外，亦會加上浮遊彈兩個。大彈則是3連裝的「空中水雷」！



攻略（東京→北非沙漠→倫敦→法國→東南亞遺跡→火星）

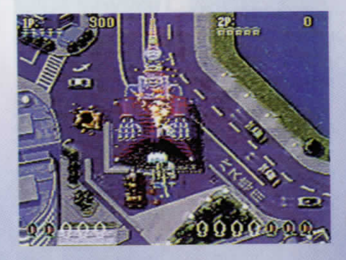
STAGE 1 東京

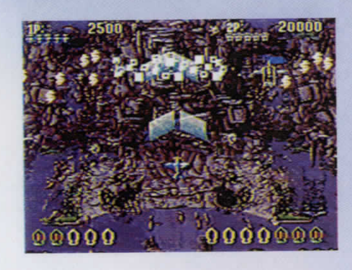
在東京的街上，玩者的戰機一開始便要要對抗一隻中型的轟炸機，而且，更有不小可怕的坦克及零戰向玩者攻擊，但是表面上的「多」並不代表難玩，事實上，只要先擊倒中型轟炸機，一切也會化險為夷。

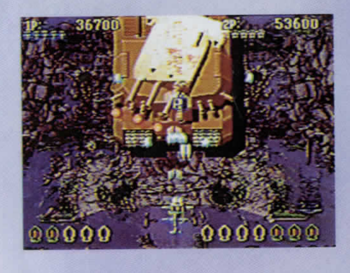
除了要注意以上的敵人之外，亦要注意那「會行會走」的東京鐵塔，應盡快將他解決，這不只是保平安，亦可取得POWER，可謂一舉兩得。

第一版是非常短的，一條直路後，便來到BOSS出現的地點，但是BOSS出現之前，請先將大樓兩側的建築物打毀，這樣便可以取得很多的「錢」和兩個POWER，如BOSS出現將大樓毀了，便一無所得。BOSS是一部大坦克，體積極大，但中央部份才是其弱點，只要集中攻擊中央便可將之擊倒。但如果大家想考考自己的反應的話，不防不發彈，只是不停的閃避，這大坦克也會自然死去的，感覺也不錯的。









STAGE 2 北非沙漠

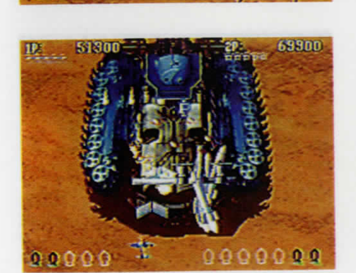
不知是否設計者別有用心，STAGE 2開始又是這一架中型轟炸機出現，而且，地點又是有着一些砲台和坦克車的互相挾擊，可説和STAGE 1並不多，只是背景不再是東京街道，是北非的沙漠而已。

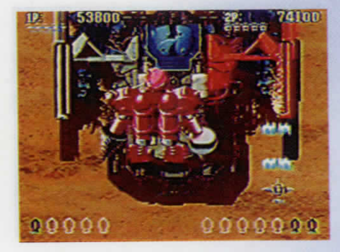
轟炸機及坦克車的攻擊是有兩次的。不要大意，不要以為一次之後便安全，亦要小心轟炸機的4方向機槍，一不小心便會送命。

便是這一大片的沙漠，到達了古代巴比倫塔的的遺跡所在，在這裡等待玩者的是一些小砲台和戰機，但不難應付的，而接着出現，左右挾擊的轟炸機才是真正的殺手，左右交織的火網是很易令人「眼花」的，小心！

通過以上的考驗，便會見到BOSS，BOSS是巨型戰車，主要的攻擊是來自中央部份，但其左右機體亦會有多種變化，由大型的火球彈以至小小的機關砲也有，但幸運的是砲火不是太密，要稍加留意便可以避過，最好的方法是左、右、左、右的向人攻擊，這樣可以分散敵人的砲火，亦使自機有時間向敵人攻擊。





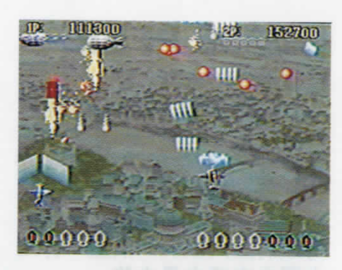
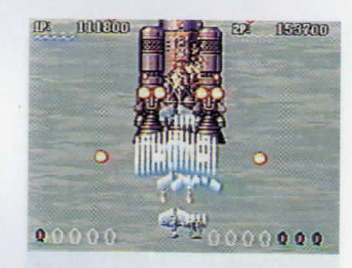
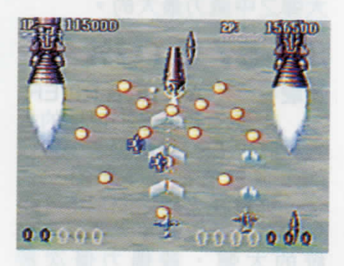


STAGE 4 倫敦

這是一版絕對的「火箭STAGE」，而且是只有火箭的一版，不要以為這是易玩的一版，雖然只有兩、三種不同的敵人，但勝在速度快，而且是過場性質，要全部擊中的機會是非常少的，所以不要勉強，否則會自取滅之！

雖說要保重，但這真是太大的誘惑，因為由上而下的火箭是有POWER在身的，所以，筆者的意見是要將這些火箭「趕盡殺絕」因為要對付這版的BOSS，火力是不可缺少的。而事實上，火箭是以4支為一組的，POWER夠的話，是可以將所有火箭消滅的，在不少的「細火箭」之間，會有2至3支大火箭，但攻擊的方法亦是差不多，而且放彈亦不急，大可放心。

此版的BOSS是超巨大MISSLE一支，而且是分5段攻擊的，每一段被擊破之後，便會由以上的一節取代攻擊，而且，在邊旁的輔助火箭亦會變成攻擊的武器，以上、左、右三方面向玩者攻擊。最佳的對策是先對付輔助推進器，因為有POWER，取得POWER後才將主體消滅，但這亦是頗危險的方法，玩者要有好的駕駛技術才行，否則死無全屍。






STAGE 5 法國

法國果然是一個軍備完備的國家，武器方面亦比較先進，敵人是以3方面為主，分別是4機一組的戰機，地面上則有固定的巨型砲台和坦克車，3管齊下，玩者者位要打醒十二分精神才能逃離險境。

在進入密林之前，玩者會遇上一小隊坦克以及一大群中空中的敵機，小心！空中的敵機速度高，而且放的彈亦頗多，再加上在密林之中上升的戰機，是頗難應付的一關。在密林中升上來的戰機是以3WAY彈為主，數量多，而且不易擊破，所以應以自身安全為先決條件（避之則吉）。

終於到達敵人的機場，將地面上的坦克及未起飛的戰機也消滅吧！之後，便要對付中BOSS巨大戰機！切記，此中BOSS是不怕大彈的（時間停止除外），所以要以自己的技術去克服它！

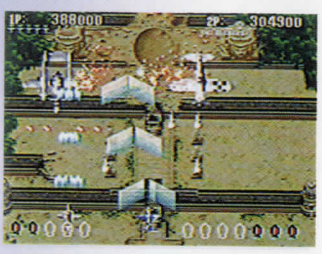
大BOSS是人型的攻擊機，機關砲是相當的密，而且左右不停走動，再加上會放出LASER，最好的應付方法是……是使用大彈，再右放LASER時合力攻擊（因LASER是比較鬆的）。

STAGE 7 東南亞遺跡

真是冇嘢打的一版，因為一開始便打中BOSS，當然，一開始是先要對付一架中型轟炸機（例牌），中BOSS是一個巨大的印度佛像，還有4個佛頭，玩者要先將外圍的4個頭消滅才向中間的佛像攻擊。中BOSS的攻擊是以擴散的火砲為主，當頭被消滅後，便會走出一種像水點一樣的彈，小心！數量多而密，逃跑吧！否則，又是死路一條，若能安全的通過，便可以見到此關的BOSS。

BOSS是由破壞了的神廟之中的一隻眼所變成的，而且，這敵人的外型是自機巨大化的模樣，所以，很有親切感呢！但是，武器方面便和自機的完全不同（當然是厲害百倍），武器分別有擴散彈、圓形的彈、大型的火彈等，而最可怕的是戰鬥中途是會變形的，但變的形態各有不同，有時會變戰艇艦，有時候會是動物，當然最好的對付方法是使用大彈，因為如果是2P的話，敵機是有兩架的，十分難應付，不用大彈的話，真的不知要「犧牲」多少部機才能完成任務。





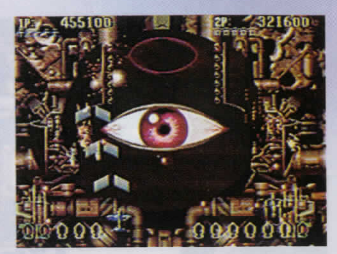

STAGE 8 火星

這一關是最後的了，不過，進入火星的首要條件是分數要高，否則會變成打海戰，不是上火星。進入火星，先要對付的是一大群殞石，而且是放出3連裝機關砲的殞石，不過，擊毀殞石會得到POWER，努力吧！

此版中的BOSS是大眼一隻，武器方面可謂多姿多采，有由大眼放出的集束LASER；下方放出的「猴子」；兩旁十多門的機關砲；還有中間6隻眼放出的光線武器；甚至是「小眼」放出來的火砲，也非常厲害的武器，如單以「技術」來避彈的話，相信是不可行的，所以，又要用大彈了！過了此關，又是殞石群，小心！

大BOSS有兩種，一種是穿水手服的「五索」；另外一款是巨大飛彈。這位「五索」小姐是很易對付的，只要站在她正下方不停發砲便可；而巨大飛碟的對付方法……冇方法，唯有使用大彈，沒有大彈的話，去死吧！那麼便再有大彈使用！



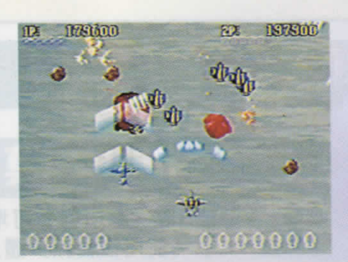




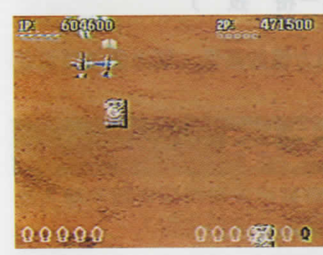


BOUNS STAGES



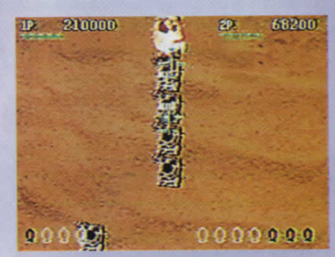


大家可能會感到奇怪，為何中間缺少了2個STAGES的，因為那些是BOUNS STAGES，BOUNS STAGE的花款亦不少，由打飛機以至殞石也會有，但是要小心自在BOUNS STAGE也會死的，所以為免受到重創，小心，小心！



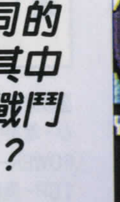






ENGING

在文初提到不同的人也有不同的ENDING，這裡，就為大家送上其中一些特別的ENDING，在緊張好戰鬥後，稍為放鬆一下亦是不錯的呢？



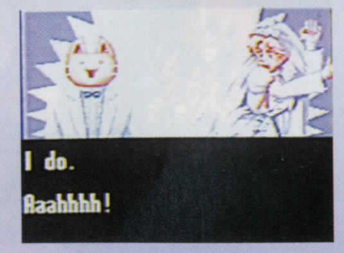
















鬼神童子

－電影雷舞－

文：凱文・強森

機種：SFC
製造商：HUDSON SOFT
容量：16M

SFC ACT

故事：邪教集團的大神官嘉露瑪(KARUMA)與外導師古連(GUREN)、歌拿(GOURA)，利用人類的欲望令憑依果實化為憑依獸，罔想將人間變為地獄。

要阻止嘉露瑪便要依靠金剛斧的力量，但知道金剛斧下落的金剛龍被古連和歌拿捉去，役小明和式神前鬼(ZENKI)利用時間滑行追至平安時代，從空海的口中得知，要先到京城的教王護國寺……

基本操作：

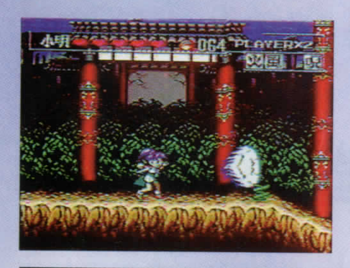
基本上在動作畫面時，小明和童子前鬼的操作方法是大致相同的，唯一的分別在於前鬼使用氣彈時的攻擊距離較短。

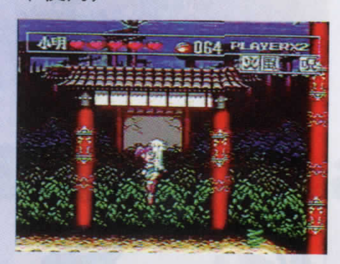
動作模式中：

攻擊－Y掣
儲氣－緊按Y掣〔儲氣時可使行動速度及跳躍力增強〕

氣彈－緊按Y掣儲氣後放手

上擊－按方向掣↑〔可於跳躍中使用〕





指令模式中：

(畫面顯示：)
A：可使用“技”的數目
B：玩者體力
C：玩者角式視窗。
D：能力值指標。
E：玩者殘餘人數。
F：役小明可使用之呪文。
G：敵人角式視窗。



進攻模式中：

攻擊－Y掣或A掣〔擊中對手可增加“技”一格〕
特殊技－X掣〔使用後會減少體力〕
體力回復－B掣〔使用回復需要扣一格“技”〕
使用役小明之呪文－L掣或R掣
(所有指令使用的強弱視乎按掣時能力值的高低，能力值滿時可使出最強的指令。)

防守模式中：

對手攻擊時玩者可選擇↑上避、↓下避或←擋格。

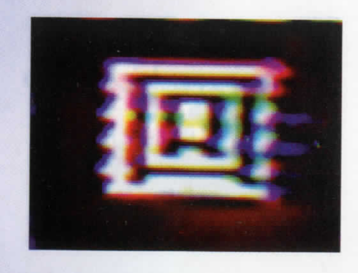
若對手攻擊時玩者還未輸入攻擊指令則仍可輸入。

呪文：在動作模式時，役小明能收集到火、風、回、呪等呪文，在指令模式中可大派用場！

道具：每版的前部份，小明的主要任務盡量收集有用的道具，雖然甚麼不取也可過版，但取得道具對於戰鬥非常有利的。

憑依果實－可增加鬼神前鬼的體力
心－增加小明/童子前鬼的體力一格
POWER－增強小明的攻擊力
1 UP－殘餘人數(PLAYER)增加一人

火呪文－在指令模式中使用火的力量
風呪文－在指令模式中使用風的力量
回呪文－在指令模式中回復前鬼的體力
呪呪文－在指令模式中封印邪惡的力量





第一章：死鬥！平安京！！

小明和前鬼一到平安京便遇到歌拿，當然，他的目的也是為了得到金剛斧……

本版一開始便是指令模式，玩者應先練習一下指令輸入的時間和閃避的模式，筆者建議攻擊時如能按到高能力值的攻擊，寧可先擋格一吓，以免失去強力的一擊，另一方面，本遊戲亦有先發制人的可能性，選擇威力較弱的攻擊在對方未出招前擊中對手是可以截擊對方的，不過這還是要看大家"買大小"的技倆了。

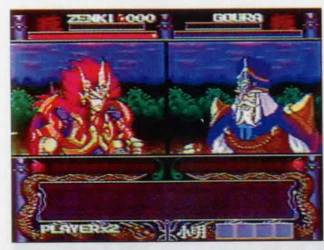
其實歌拿不會和玩者糾纏太多時間，只要玩者能扣他一行體力，他便會逃之夭夭，而他亦會為了阻延前鬼而派出一頭餓牙羅來"招呼"玩者。不過面對這只有一行多體力的怪獸，前鬼只要一招滿能力值的攻擊便可將牠擊倒。大家實在不用被他的面貌嚇怕。



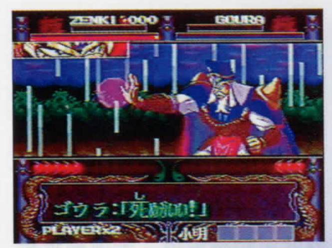
■能否避開攻擊就像"買大細"。



■這樣能使出強力一擊。



■這麼快便要戰鬥了。



■左上角的小圖代表我方已輸入指令。



■竟然被餓牙羅纏上了。



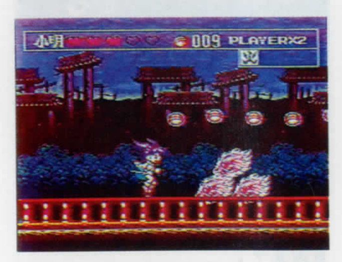
■原來只是隻不堪一擊的傢伙。

第二章：敎王護國寺……

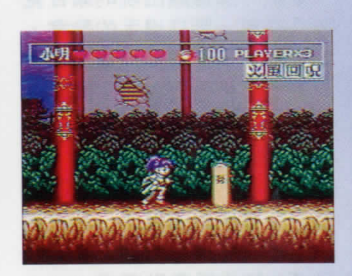
歌拿在餓鬼羅和前鬼糾纏時，逃到護國寺取金剛斧，小明和前鬼只好全力追擊，若再遲一點的話，恐怕金剛斧真的會落在歌拿手上。

2.1－動作模式正式開始，玩者還是動動筋胳先練習一下基本技吧，如邊儲氣邊走和跳都是要非常熟練的，而且早一點了解操作方法，到遇上中頭目時便更能有效地使用前鬼。另外，為了日後的戰鬥著想，還應該要盡量集齊道具，反正這遊戲不限時間，各位大可安心慢慢在畫面中搜索，而筆者亦不打算在此多提道具的位置，不過可提醒大家一點：畫面中的每一個彈弓都是有用的，若在彈弓上再按跳掣，說不定可以跳到意想不到的地方……

至於這一版中的敵人，亦只不過是些攻擊力不大的龍頭和青蛙，根本就可以不理。



■敵人的實力很弱的呢！



■來到這裏便完成第一部份。

2.2－這一版的中頭目是一匹巨形怪頭的憑依獸，初時牠的攻擊十分單調，只會飛到左或右角放出子彈，這時只要你先儲氣，等牠停下開口放出子彈時使用氣彈擊之便可，由於牠的子彈是可以被氣彈或上擊消除的，所以近距離使用氣彈便可將牠打倒。

當牠受到一定的損傷後會除去外殼，攻擊模式亦改為飛在上方放出三發子彈，玩者可先用上擊除去子彈，再用跳射氣彈攻擊，不出數下便可將牠消滅。



■站在這裏施以氣彈攻擊。



■小心被它碰到。

2.3－至於本版的頭目是火流墮，今次的頭目沒有上一版那麼"順攤"了，攻擊方面相當強，而且亦常會用上特殊技或體力回復招式，所以不宜作持久戰，玩者大可以先用小明的呪術減弱牠的體力，這亦給機會玩者一試小明那四種呪文的特性和威力。在體力許可的情況下，大家亦可一試使用特殊技，因為高能力值的特殊技攻擊，就算對方避過了亦能造成一定的損傷。另一方面，使用一沒"技"的值去使用特殊技還是用來回復體力則是見仁見智，筆者就主張在只餘一行體力時使用一次回復體力，因為若連中對方兩次重招便完旦了，所以還是預先使用好了。在使用回復體力時，若然對方用較弱的攻擊則不妨加以擋格，因為計落扣完再加都有賺。



第三章：時渡之陣！

前鬼等人成功來到教王護國寺見金剛龍，更取得了金剛斧，但要使用金剛斧必須使用露特拉——利用前鬼生命發放的最強光技。

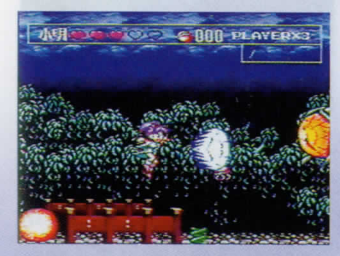
取得金剛斧後，眾人便要返回現世了，雖然空海築起了時渡之陣，但卻不知道它的正確位置，小明等人於是便要先找到時渡之陣……

3.2－當小明來到古井發覺異樣後，便叫童子下去看看，原來那裏出現了一隻由眼球串成的憑依獸，牠正是本版的中頭目。牠的攻擊頗為多元化，但大致上還不外是放出散彈、撞向玩者和使岩石落下。攻略牠的要點是趁著牠在玩者的上方出現放出子彈時用上擊攻擊，或是當牠從版面邊向上昇時使用氣彈攻擊。其餘時間玩者是打不到牠的，而且當牠在畫面的一角出現時，要立刻往一邊逃，因為它會以直下或弧形的軌跡撞向玩者，那些岩石掉下時只需站着不動施以上擊便可迎刃而解。



■這就是攻擊的最佳機會。

3.1－這一版版多了些強力的敵人，就在版初便立刻出現了一隻較巨形的眼球，它會放出許多小眼球向你攻擊，因為這傢伙的力量頗強，就算用上氣彈也要二發才可將牠收拾，而糾纏之間，牠放出的小眼球數目會愈來愈多，雖然只用上擊便可將它們消去，但早好還是速戰速決。這一版的途中會再有一隻同樣的怪物，了結它便可得到呪文。玩者亦要小心在空中飛來飛去的小怪物，因為牠們往往會在玩者跳躍時加以截擊。



■要使用兩發氣彈才可應付。

3.3－今次的頭目可算是有些來頭，因為他正是「外導師」古連。和他戰鬥時要注意的地方跟之前的兩版沒有多大分別，當然，攻擊力方面古連就明顯地比之前的敵人為強，拳路也較難捉摸，古連看來較喜愛以擋格防守，這雖然使你的攻擊對他起不了甚麼作用，但他擋下我方的攻擊卻可使你儲到一格“技”值，單是用“技”值來回復體力已非常著數，只要小心一點便可在此消耗戰中獲勝。

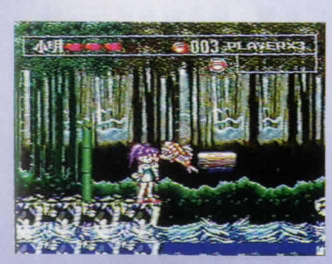


■他便是外導師之一的古連。

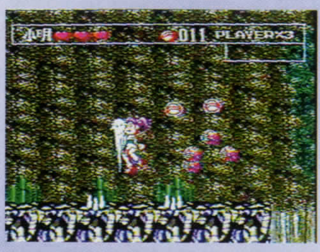
第四章：憑依之樹：

擊倒古連後，前鬼等人成功利用時渡之陣返回現世，而在現世中，嘉露瑪依然繼續利用憑依樹的果實製造憑依獸，小明和前鬼於是立刻趕去憑依之樹，阻止嘉露瑪的野心。

4.1－從上一版的古井中回到現世，舞臺亦變為綠柔柔的版面，不過只是敵人更見得生物化，危險程度一點也沒有減弱！在這一版中最需要小心的是要那些由水面飛上來的魚，因為牠們的速度頗快，往往被幹掉也不知發生了甚麼事。另外，由本版開始才出現的尖刺，很多時都會妨礙玩者的行動，而且那些尖刺的判定很強，還是等它們完全收回才行動好了。至於在版面底部的河，雖然玩者掉下去是不會即時帶來損傷的，但在河床中沉到一定程度後又不同説法了，所以一旦掉到河裏最好還是盡快跳回岸上。

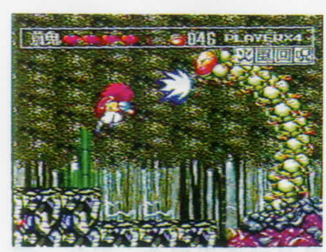


■小心飛魚。



■地下伸出了尖刺。

4.2－中頭目是一條蟲型的憑依獸，牠的攻擊模式分別是在右上角放出散彈和蟲身作兩次回轉的軌跡在畫面中飛行，牠的弱點是前端的眼部，所以攻略方法是當牠放散彈時先用上擊化解，再用氣彈攻擊牠的頭部，當牠的頭部從畫面右下角昇起時，你應該盡量接近，在以氣彈攻擊後，你更可在原地避開牠的第一輪撞擊，之後，你應趁第二輪撞擊開始前返回畫面的左方，如此一來，玩者只要重覆以上的程序兩三次便可過版。



■就在這裏攻擊。

4.3－正當這邊廂解決了憑依獸，那邊廂出現的頭目竟曾是在第一版交過手的歌拿，今次交手，他終於也拿出真正的實力，相對於古連，同為外導司的歌拿實力也是不相伯仲，但經過了古連之戰後，相信玩者都已掌握了攻擊和回復體力交替使用的戰法，若玩者想勝得漂亮一點的話，畢竟還是要在防守時靠點運吧。



■多了小明的幫助，要收拾歌拿就輕易得多了。

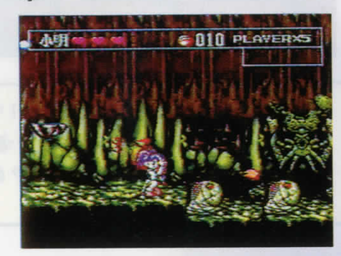


第五章：嘉露瑪之野望！

外導師歌拿被擊倒後，式神町山上的五角星之光茫出現在憑依樹的樹身上，當小明以為成功來到憑依樹才發現嘉露瑪使樹魔化，為使憑依樹復完，小明和前鬼便往地下道進發。

5.1－在地下道裏，充塞着玩者想像不到的危險，單是那些在半空中漂浮、長滿尖刺的“海膽”狀物體，已教玩者得步步為營，加上地面上的尖刺，實在是有點舉步為艱，而且，本版的版圖亦頗為複雜，玩者在搜集道具時可要花費不少時間。在這裏要特別留心從地下伸出來的人頭所發出的子彈，當面對一些較玩者站處較低的人頭時，只要用蹲下氣彈攻擊便可。

除此之外，本版有兩隻會射出五個刺球的眼球怪，玩者應先站在畫面的最後，待它射出的刺球飛過後再用氣彈攻擊。



■這些頭要蹲下使用氣彈來對付。

5.2－真想不到，在第三版中被擊倒的外導師古連再一次出現在前鬼的面前。作為中頭目，他的攻擊也絕不含糊，要避開它由版面上方掉下的火球可不是易事，玩者要先等第一個火球掉下時立刻向前跳過它，如此第一輪的火球便可避過，而第二輪的火球是會朝玩者掉下，所以玩者應先站在畫面的右方引火球掉過去，再於火球掉下前走回左方，雖然要適應兩輪攻擊的時差是不易辨到，但多試幾次應該是可以掌握到閃避的要訣的。至於先由右至左，再由左至右的地火，相信玩者可輕易避過，而這時中頭目會現身發出散彈，玩者應趁此機會用上擊擋彈再以氣彈還擊，如此重復來四、五次便應可將古連收拾。

5.3－就在這時，眾人終於見到邪教集團的大神官嘉露瑪，玩者亦可以見識到本遊戲中最強敵人的實力，不過玩者亦不用擔心，再強的攻擊亦要打得中才能有效，再者嘉露瑪亦和第一版的歌拿一樣，只要將她的體力扣去一行便會逃走，照筆者所見，嘉露瑪的防守較多時候是選擇向上避開，所以大家不妨多點以向上攻擊進攻。

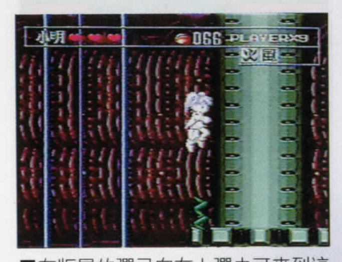


■她的攻擊力極強。

第六章：最終決戰！！

雖然嘉露瑪棄戰而逃，但這並不代表戰鬥已結束，因為憑依樹並未因此回復正常，原因是出於憑依樹的樹根被魔化，現在唯一的辦法就是將嘉露瑪真真正正的擊倒。

6.1－小明和前鬼追著嘉露瑪來到了邪黑城，既稱得上為邪黑城，自然少不了些危險的機關。在本版中，玩者會遇到很多有尖刺的鐵球，而那些旋轉中的鐵枝可令玩者的行動受阻，某些鐵枝更只可讓玩者從上或下方通過，所以有些地方是去了就不能回頭的，加上本版構造非常複雜，令這個本來沒太多敵人的版面亦要花上你不少時間。



■在版尾的彈弓向右上彈去可來到這裏。

6.2－接下來的中頭目是被魔化後的憑依樹根，牠的攻擊有三種，一、召來很多憑依果撞向玩者；二、放出兩棵被擊中時會放出散彈的憑依果撞向玩者；三、整棵根部向玩者撞過來。基本上玩者可站於左方等待對方的攻擊，如看見它撞過來只需蹲下便可避過，若見畫面出現很多憑依果則只雖不停地使用上擊便可，如看見頭目前面出現兩棵憑依果便應立刻上前使用上擊攻擊，再待頭目張開眼時施以氣彈，來回數次則可將牠收拾。



■趁它張開眼便施以重擊。

6.3_憑依樹根是消滅了，但還要多收拾一棵憑依果，它的出招跟其他敵人沒有兩樣，攻擊力也不見得十分強，也許是最後頭目前的熱身，很容易便可收工。

最後的頭目終於出場，經過上一戰後，玩者大概也清楚嘉露瑪的攻擊和防守的模式，現在筆者再提供最後的竅門給大家吧，那就是在對戰時如對方使用特殊技攻擊的話，那畫面顯示對方招式來到玩者面前時是有一段很短的時間，大家可以當看到招式的來路時才立刻選擇躲避的方向。最然時間很短，只要多練幾次已可大大增加閃避的能力，如此一來，既已不怕對方的“技”，勝算自然大大增加了。



■終於到了最後一戰。

結局：打敗嘉露瑪後，前鬼以一招露特拉將之她的野心徹底粉碎。至於爆機畫面完結時竟出現了一個特別的密碼，只要輸入了特別的密碼，便會出現對戰模式，製造商也實在算是慷慨了。



特別公開！各關密碼

第一關：九六一八四四
第二關：二一三三一五
第三關：八六0八六0
第四關：八0四六四九
第五關：0四0八三0
第六關：七八四四六0
對戰模式：二四六九一一



VF2.1 CPU對戰攻略

文：安東尼梁

製造商：SEGA ENTERPRISES
價格：6800日圓
容量：CD-ROM
備註：對應軟盤



基於街機推出的這麼長的時間，故部份VF迷都應該已經爆了SEGA SATURN版的「VF2」吧！此外相信大家都是用着「VF」的同一個攻略方法：首先拉遠距離，然後待CPU的角色衝過來時便衝前使用投技的招式！但這招可能在街機中還可以對每個人也成功，不過在VF2.1中的HARD模式中便可能時常失敗了。而在這裡，不如就讓筆者以AKIRA來作示範，來介紹一下在SEGA SATURN版的VF2.1中的HARD MODE爆機攻略吧！

對陳留

以全個遊戲來說，由於是第一關的關係，所以陳留已是最易對付的人，基本上的攻略是可以在拉遠距離後，待對方衝過來時，再衝前用投技的戰法。但是有所不同的是所用的不是普通投技，而是用崩拳，如果能夠使用「崩擊雲身雙虎掌」就更好啦，但如果不能熟鍊地使用，那就可以改用崩拳攻擊後，待自己收招後的硬直時間一過，便馬上使用上段返技（G、←＋P），而此技倆的命中率更可達100%。但值得注意的是返技的出招時間需要經過一番苦練，一定要待對方衝過來時衝前使出，而此舉的目的是要在敵方衝前中至停止的動作中使用投技對待，使敵方不能作出任何攻擊的動作，但如果太慢或是自己沒衝前，則會被對方攻擊，如太早的後果也是一樣。







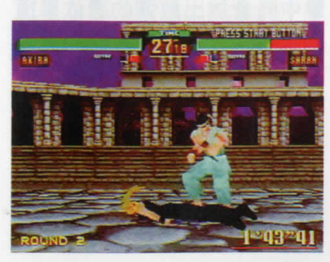
對SARAH

對SARAH的基本戰法也是差不多，但要留意她的攻擊多是連續攻擊，如自己的位置站得比較後的話，小心會被她的攻擊打至RING OUT。如真的遇到此情況，便唯有使用大跳躍加腳踢跳回場中央，就算中途被空中擊落也沒所謂，總比RING OUT輸掉一個ROUND好！還有一點不同的是當你使出崩拳後，她並不會使用上段攻擊，而是大多使用下段攻擊，所以這時便應使用下段返技（G、↓＋P）對付，但有時她卻會用投技的，到時便只好硬受這一招了。











對舜帝

相對來說，舜帝反而沒有SARAH那麼難對付，而其應付方法也是使用崩拳後再用下段返技。不過，此戰要注意的是不能和他作埋身拼招，因為以攻擊力來說舜帝也是非同小可的，尤其是當他喝了酒時便更見分明，因為他每喝一次酒，不論攻擊力、防禦力及速度也會增加5%的，而且他的連續攻擊密度也很高，並不易看到空隙來作出反擊。










對陳白

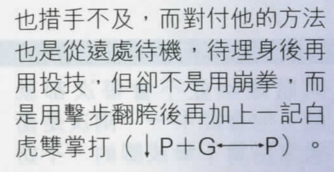
對陳白的話，如用之前的方法並不一定次次奏效的，因為她是速度型之人物，所以當你企圖拉遠距離時，她已經在你身邊繼續攻擊。但相對她也並不是沒弱點的，當她使出連環轉身腳時便是機會了，蹲下避過她的上段腳後，衝上前用投技吧，如是用連環轉身掃腳，便蹲下擋格後用猛虎硬爬山或白虎雙掌打還擊（↓→P/↓←→P）。但有一樣要小心，那便是如她是連環背轉腳則要站立擋格，因為此招是中段攻擊來的！至於擋不擋到則要靠你自己了。還有要注意的是，千萬不要胡亂出招，因為陳白是同樣有返技的，而且她的上段返技是擁有連猛虎硬爬山也能反擊的威力的！






對LION

能來到這一版的讀者切記不能掉以輕心，因為有大半數人都是來到這一版便輸掉的。至於，最大的原因是因為LION的快速攻擊令到很多人也措手不及，而對付他的方法也是從遠處待機，待埋身後再用投技，但卻不是用崩拳，而是用擊步翻胯後再加上一記白虎雙掌打（↓P+G•—→P）。此時，相信會有讀者問為甚麼不用崩拳呢？而答案亦很簡單，因為LION的攻擊模式是當被崩拳擊中後便立刻使出投技或普通下段攻擊，所以不能以一個特定的模式作出攻擊。但又不能以普通投技對付，因為如用普通投技的話，一定會被AKIRA那跳後的動作累至RING OUT！







對JEFFRY

經過了LION的難關後，便到了這一關，其實JEFFRY這對手比LION更難對付，因為他絕對是投技的高手。如果是街機的話，這倒不難應付，但由於是2.1版本，加上又是HARD MODE的關係，所以以街機的方法對付他會是毫無用處的，而唯一能對付他的方法也是之前的崩拳→下段返技，但論難度實不在這裡，其難度之處便在於要捉到他，此外一定要把距離拉得很開才行，不然如想用投技之時他已比你早先一步。






對影丸

對KAGE的基本戰法也是和之前差不多，所需留意的是如果距離不夠遠，很容易會被他的連續攻擊打死。還有，如果在這一版中不夠主動的話，他也是會和你一樣，從遠處衝過來用投技，但這並不是普通的投技，而是孤延落後再加上一記流影腳！攻擊力可大可小，所以要小心為上。






對JACKY

JACKY也是一個很難纏的對手，對付他時遇上的最大問題也是和LION一樣，於崩拳擊中後，他是沒有特定的攻擊模式的，故難以預測其動作。至於對付他的方法也是和LION一樣，使用擊步翻胯→白虎雙掌打的連招便會萬無一失，但也是要小心他的連續攻擊，因其威力也是大得驚人。






對WOLF

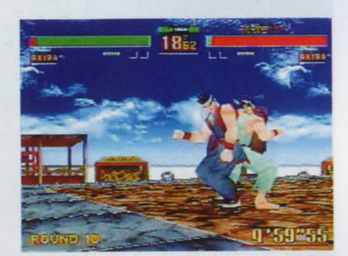
又再次遇上一個投技高手，基本上也是和對JEFFRY時一樣，先把距離儘量拉遠，然後待埋身使用崩拳的招式一樣行得通，但要注意的是此舉並不一定成功的，問題是他並不會每次都就範，他會間中一、兩次是衝過來用蹲下拳或腳的，不妨間中玩玩下段返技的練習吧！






對結城晶

終於到對自己的時候了，到了這裡，相對反而會比較易打，可能是因為結城晶的移動速度較慢的關係，出招的時間比較易掌握，而且除了使用之前的連招外，更可以有時間「玩吓嘢」，用「崩擊雲身雙虎拳」的二段攻擊（即崩拳加鵨子穿林），令敵人背著自己，再待他回身反擊時，使用上段返技把他打回去！對AKIRA唯一要小心的是他一開始便會衝過來使用的心意把，一不小心便會被轟飛至RING OUT！

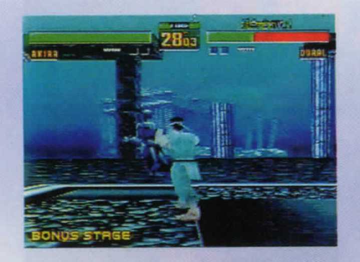





對DURAL

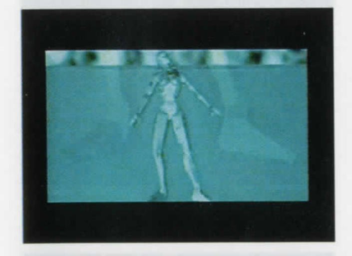
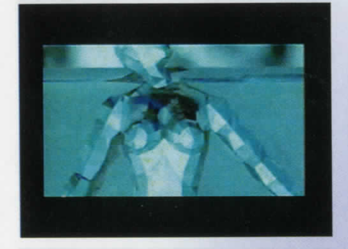
噢！到了BONUS STAGE的時候了，在這裡會是全慢鏡表現，所有出招動作都會慢了許多。筆者覺得這裡是練「崩擊雲身雙虎掌」的好地方，因為動作慢，指令輸入可以比較慢，待習慣了才加快速度也未遲。而DURAL的攻略法也和前面的大同小異，但記著：（1）不要於崩拳擊中她後使出返技，因為她根本不會出招，使用返技也無用。（2）千萬不要使出可被返技反擊的招式，因為她可以把這些招式全數回敬給你！

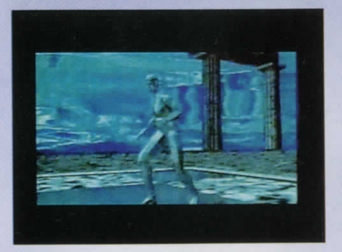


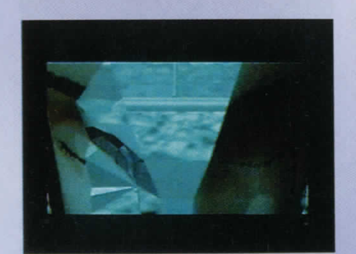



DURAL的秘密

當打敗了DURAL後，便會出現一段動畫（是用HARD MODE打爆才出現的），畫面是DURAL的金屬片逐塊剝落，露出內裡的人體肉身，莫非她本是人類！？或者是另外意味著什麼呢？又會不會和還未推出的《VF3》有關係呢？一切只有等待時間去解答了。

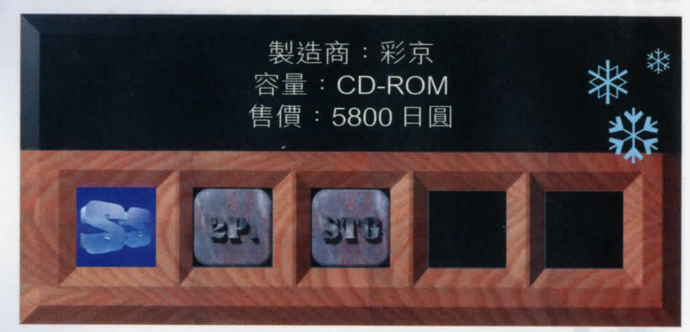


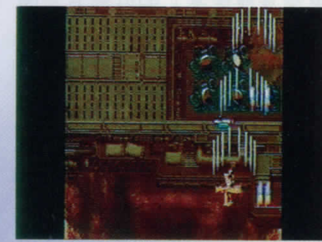




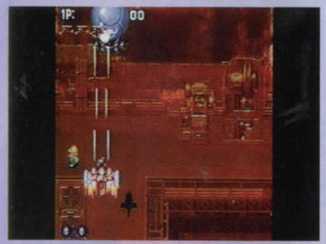

GUNBIRD

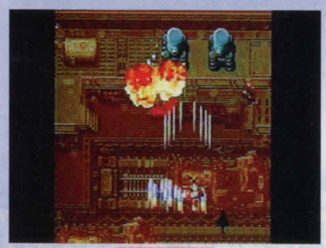


STAGE 1
巨大戰車

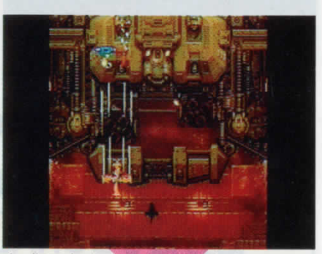

跟着的建築物是可取得分數的


先毀去一邊的砲台


剛開始時的飛船是有POWER吃的，切勿放過

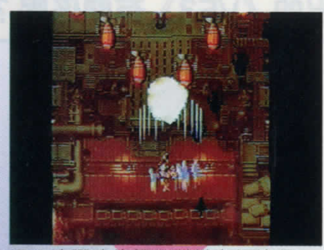

之後會有大量自走砲

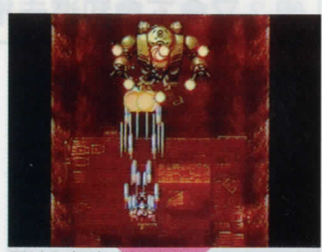

要注意這些敵機的群體戰術


完成下方砲台後便到上半身

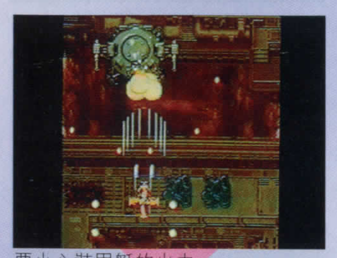

在處理雜魚時會有一裝甲艇浮上

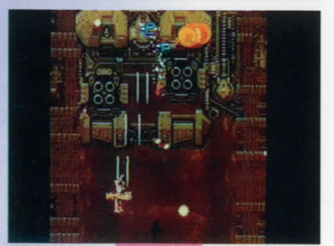

處理後又有裝甲艇浮上

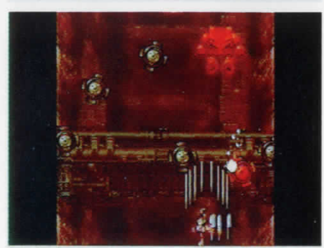

通過這彈陣後便能對付本版首領


再被毀便會出現真身


隨後的橋上會有兩台裝甲車


要小心裝甲艇的火力


一開始便要先密集攻擊其下方

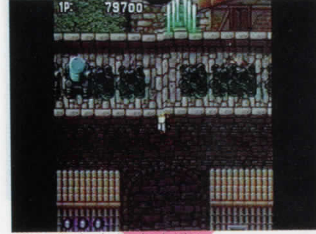

對方會於攻擊後放出空雷

STAGE 2
重裝甲列車

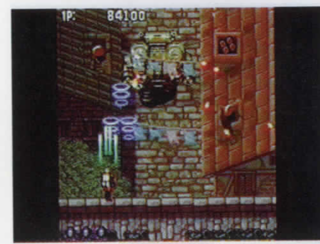

同樣不要放過開始時的飛船


小心小屋中的砲台


會有一輪飛彈轟擊


橋上會有大量自走砲


橋後竟立刻有機械人出現


同時亦要注意屋頂上的多個砲孔


幹掉機械人後會有裝甲艇出現，立射！

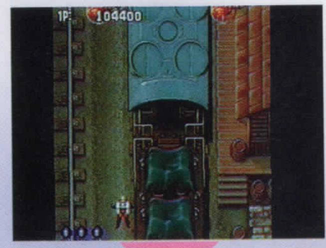

隨即又一台裝甲艇補上


在中途又會殺出不少雜魚


會有飛彈陣夾雜出現

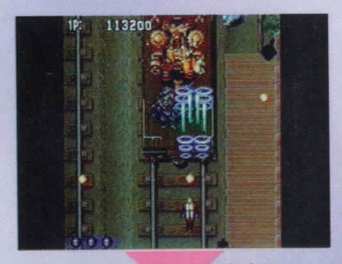

當中地面亦有自走砲埋伏


過了火車站便到首領出現

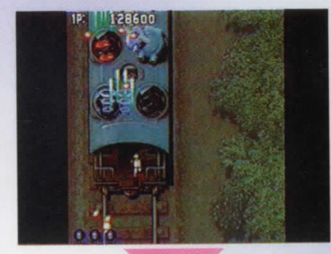

先於極上出現的雜魚大可不理


對跟着出現的雜魚便要大開殺戒


車尾會有三台機械人進攻

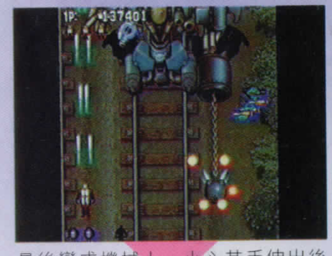

要利用拉版令機械人逐台出現


擊倒第三台便完成第一卡車廂


第二卡車廂設有多個砲台


最後一卡由六個砲口進攻，會有敵機支援


只要於車尾徘徊便不難全數避過


最後變成機械人，小心其手伸出後的子彈


最後身體的砲火倒不難處理

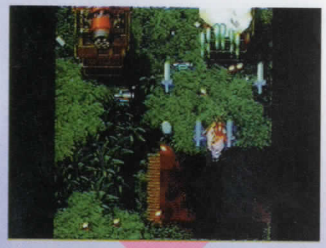
STAGE 3 密林作戰



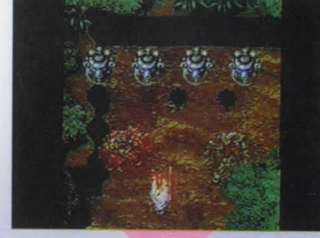
要留意小屋爆後出現的機械人



立即又有一台機械人出現



屋後有兩個哨台，台上各有一砲



這些敵機會飛到後面放彈的



之後會有一大群雜魚湧出



自殺式雜魚攻擊！



裝甲艇又再出現

首領會從地底出現



小心叢林中的機械人



首領的身形巨大，要小心走位

要先攻擊其像手般的武器



再受到破壞便會變成飛機起飛



可逐邊射掉



先要射兩邊的引擎



下身被毀後便會開始變形



之後是攻擊其主體



敵人是十分捱得的，終於也爆了

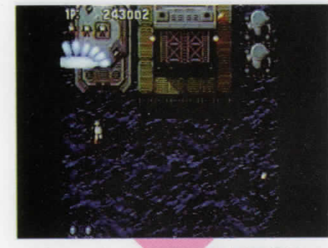
一點小知識

以難度而言，用一人之力攻略遊戲當然是實力的考驗，但閣下如想真真正正地享受「GUNBIRD」此遊戲的樂趣，那麼便要以最高難度進及以二人之力合作攻略此遊戲，因為如以「HARD MODE」進行遊戲的話，遊戲是會變成雙循環的，而且「GUNBIRD」此遊戲的真正奧義便是以不同的人物組合打爆機也有不同的爆機畫面的，換句話來説即是此GAME最少有三十個爆機畫面！

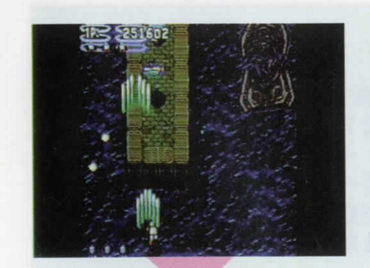
STAGE 4
巨鳥戰艦


一開始便是空群而出的飛彈


自走砲竟於水面出現


跟着的砲艇及砲塔可用貯氣攻擊


之後出現的砲艇亦是一樣


要小心砲塔的密集砲火


緊接於左方出現的是一台機械人


右面的建築物是可取得分數的


小心埋伏的敵人


要注意這艘砲艇的密集火力

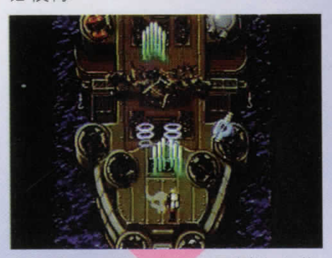

飛彈陣出現後便到首領出場


先有一群雜魚作點心


可用拉版先處理艦尾的兩個砲台


甲板中央的砲孔並不起眼，要小心


立刻射掉畫面頂部的砲口，否則定必後悔


再上前些以拉版先毀去兩側的砲塔


留意船頭的超密集火網


船身爆後船頭會彈射而出


船頭變成鳥型戰機，真正的首領出場


先射去其一邊翼

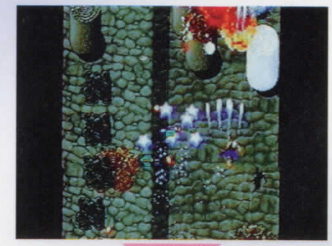

之後是另一邊


剩下的主體可不能輕視其火力


最後亦可以大彈埋單

STAGE 5
古遺蹟之戰

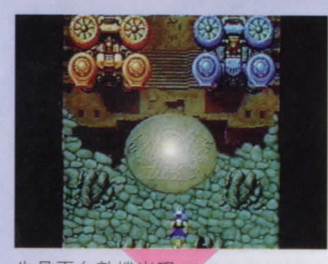

開始時會不斷有雜魚飛出


這一段的砲火十分亂，看清才移動


遺蹟前會有炮台及敵機把守


彈雨後中級首領便出場

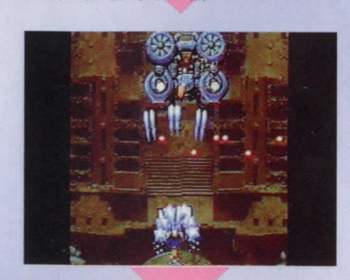

紅頂的石柱是會開火的，小心


先是兩台敵機出現


不要太快左移，射開柱後可得到POWER


跟着是紅色的隊長機


之後會有兩台機械人，可先貯氣作先制攻擊


藍色的一台先攻


隨後是黃色的攻擊


只要明白其攻擊方法便不難處理


之後是三台一起壓下


第一次爆後會立刻分身

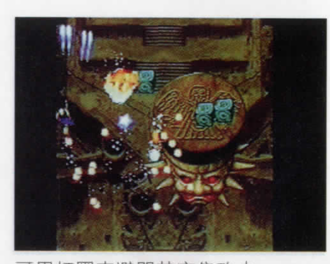

其實只要擊落隊長機真正首領便會出現


先選定一台作目標及擊毀


先以大粒的子彈進攻


之後真體會變形再戰


之後是密集的火網


可用打圈來避開其密集砲火

一點小知識

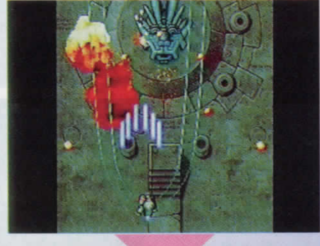
除擁有多個爆機畫面外，不知各位讀者還知不知道在攻略「GUNBIRD」時的另一樂趣呢？那便是「GUNBIRD」的製造商「彩京」所出品的射擊遊戲，一向均有一個有趣及受歡迎的特色——首領的不同部份受到一定程度的重創後便會逐件爆開，故不少射擊遊戲的高手均喜歡將首領的爪牙慢慢拆去。當然，如閣下想速戰速決的話亦可集中攻擊其主體，而對方亦會因此而比平常更快收工。

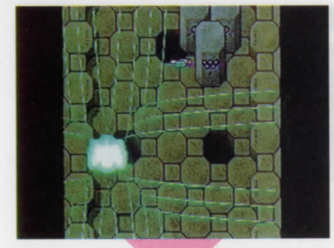
STAGE 6 以槍打怪獸！？

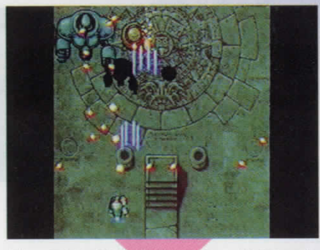

石柱可得POWER，但同時會還火


神殿前兩個石碑及靈塚會瘋狂進攻


此三條石柱可不是善類，小心為上

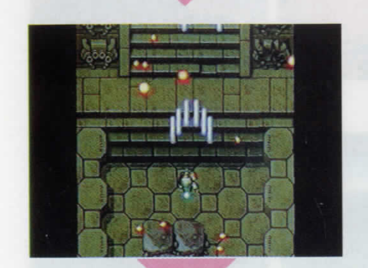

首領的第一形態


石柱更可作合體攻擊


第二形態是隨機決定的，故不一定是這樣子的


這些蛋狀物如射毀是會出見子彈的

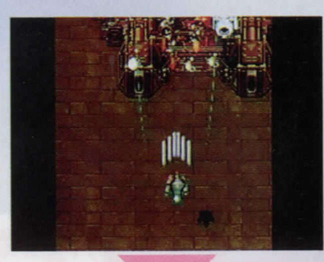

第三形態的火力共分三節

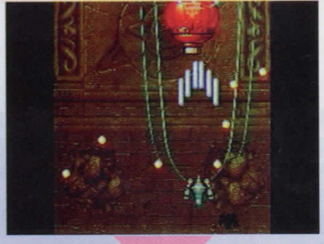

樓梯前會有多過砲台埋伏


最終形態是飛龍，注意其密集火網

STAGE 7 最終之戰


這些石像一定要射毀，有POWER吃的

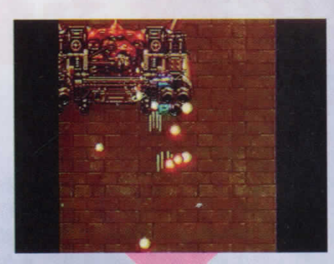

最後又是戰車


中首領很快出現，但暫時打不死，還是先避


進入神殿後要先射毀石碑


變成機械人才可打，先是手持大砲


之後最終首領出場


之後是坐着戰車


敵人的攻擊十分強橫


跟着又以大砲進攻


當成功通過此攻擊後便勝利在望了



REVERTHION
八大藏武底力分析





炎之雄獅　灼羅

VANISHING BLADE　↑↓↑□（連按）
RAY FUNG　↑↑□＋×

由於是主角機體的關係，因此灼羅的基本性能是最平均的一台，不論防禦能力及操控也十分適合初學者使用，加上其基本攻擊除密集外更有追尾性能，故不論於追截或撤退時均能作出有效的牽制，但要注意的是此基本攻擊的破壞力並不十分強大，因此在使用時要作出稍為積極的戰法。當然，如閣下不介意的話亦可哀仔地打完成立刻逃跑，直至下一次機會出現為止，不過此方法又的確太無志氣，而且在操控上的純熟及準確移動攻擊效率此方面的實力差上而言，以電腦的能力是絕對有能力把玩者迫致陣腳大亂的，故逃避戰法只會令自己走上死胡桐。

至於在特殊攻擊方面，「VANISHING BLADE」是一種擁有高度追尾能力的遠程攻擊，而「RAY FUNG」則是埋身用的超破壞力攻擊，形式上便像向機體前方一氣放出一團火炎。相對來說，於戰鬥中玩者如能純熟地利用及配合環境使用「VANISHING BLADE」便可說已控制了一定的戰果。故此於戰術上，玩者可一邊與對手遊鬥，一邊將對方引到岩石附近，並隔着岩石以「VANISHING BLADE」作隔山打牛的攻擊，而當對方企圖或已成功接近時，便應以普通的攻擊作出牽制及盡可能再將環境扭轉至有利的情況，至於如不幸地被對方纏上了，便盡量先以普通攻擊制壓及拉遠距離，但如更不幸的情況也出現了時，玩者不妨以「RAY FUNG」踫踫運氣，不過要注意的是「RAY FUNG」此招的「谷招」時間較長，因此很易被敵人先發制人，但另一方面此招亦能嚇退一些較膽小的對手，玩者可乘對手翻滾或移開時突圍而出。








迅嵐惡鯊　蒼汀

DEPTH BURST　↓↑□＋×
RUSH TORNADO　↑↑×＋R1orR2

在八台藏武中，以速度來說蒼汀可是最快的一台，當與之對戰時要能準確命中它可不是易事，但不幸地此點亦只是指電腦操縱時而矣，因為正如上文所說，玩者的操控根本無法與電腦相比，故於使用時實在難以發揮蒼汀百份之一百的性能，而筆者亦不大推薦讀者使用蒼汀作戰，不過閣下如一意孤行，倒不是沒有法子的，但先此再聲明，使用蒼汀真的會令人不斷悲鳴！

於防禦力上，蒼汀的防禦亦算平均，加上其高機動力的機體的確會令敵人難以入手。而在攻擊力而言，蒼汀的普通攻擊乃直向的鐳射砲，雖然沒有灼羅般的追尾性能，但於破壞力方面則明顯加強了，而且射程也相對長了不少。此外，在特殊攻擊上，「DEPTH BURST」是放出一個防護罩作出全周域的防護，雖然敵人如中此招是會扣去不少能源，但由於放出防護罩後是不能活動的，故根本無法以此技作出主動攻擊的，因此此招只可作防守之用，或於迷失方向時作自保之用。至於「RUSH TORNADO」則是一以能量包着自已及以此衝向敵人造成破壞的技倆。的確，以速度而言「RUSH TORNADO」只要對準敵人使出便可說法迴避的，但由於其速度及距離均無法控制，因此當敵人在台邊時便切忌使用，否則便會遇上因衝過龍而RING OUT的命運。由於以上種種，所以如使用蒼汀的話便必需好好地利用其速度來配合使出穩守突擊的戰術，此外有所不同的是並不是像以往般拉遠距離，反之是利用自己的機動力於有效射程內在敵人附近徘迴，一邊遊鬥一邊找尋機會使出「RUSH TORNADO」，並於得手後立刻撤退或再使出「DEPTH BURST」來打擊趁機來犯的敵人。








巨靈甲龜　甲蓮

GIGA FALL　↑↓↑□（連按）
POWER PRESS　↓↑○










單從外型來看，甲蓮給人的感覺的確是又笨又重，毫不起眼。但論實力甲蓮卻是八台藏武中最強的一台，雖然其行動力是最慢的一台，但當配合其武器後，毫無計劃地闖入的敵人定必要付上沉重的代價，再加上其強勁的防禦力基本上已是無懈可擊的機體。至於在攻擊力作面，甲蓮的普通攻擊雖然是直線攻擊，但其火力卻十分強大，而且敵人被擊中後會被砲火推後，如在台邊定必被射至RING OUT。此外，其特殊攻擊「GIGA FALL」除攻擊力強大之外更有一定程度的追尾性能，絕對能對前方作出可怕的制壓，對手可說是難越雷池半步。至於甲蓮的另一特殊攻擊「POWER PRESS」亦是非同小可，在使出後會先跳起，跟着再壓向地面的敵人，而對方在被擊中後亦要一小段時間才能回復活動能，不過先說明一點，「POWER PRESS」在擊中敵人後自機也會呆了一小段時間的，故不要妄想在擊中後再取多一點油水。

而正因有如此強橫的破壞力，故理論上甲蓮的戰鬥方法可是肆無忌彈地推進至敵人進入射程範圍為止，跟着令敵人保持於自機的十時至二時方位並不斷使出「GIGA FALL」作出攻擊及絕對制壓，當然，無人叫你於毫無防備下直駛向對方，世界上有一樣嘢叫做掩護物嘅嘢，先藏身後隔山打牛可是甲蓮的基本戰法。至於如對方已成功突破火網，進入了中距離或近距離的範圍時，玩者便應待敵人發砲時立刻使出「POWER PRESS」，此舉除能避開敵人的攻擊外，更可在對手毫無防禦時作出重擊，但要注意的是如不能成功擊中，自機是會有一小段時間出現不能活動的情況的，故切記要預計好距離才攻擊，而且如敵人正身於台邊便不要使「POWER PRESS」，否則便會直飛出台以致RING OUT。

狂傲妖蝶　紫苑



NEON BLAST　←→□＋×
KRYST FORCE　↑↓↑＋□










於基本性能上，紫苑亦屬速度型的機體，但相對來說其攻擊力卻十分之弱，因此在使用時便要用較為勤力的戰術。此外其防禦力也不算強，故另一方面亦要善用其機動力來作出迴避，以免在受到不為意的一擊後「獲利回吐」，平白地將之前的艱苦經營全數奉獻。雖然，不論攻擊力及防禦力紫苑也並不怎樣標青，但這並不代表紫苑的使用價值不高，因為，它是有一招十分好用的「屈技」的！不過，還是先說說其基本特性吧。

在普通攻擊上，紫苑的砲火可是最便利的一台，因為它除是射離最遠的一台外更是有追尾性能，故於中距離的遊鬥紫苑是毫不輸蝕。而於特殊攻擊方面，「NEON BLAST」是一氣向前方發射出五條平行的鐳射砲，雖然沒有追尾性能而且破壞力亦只是稍為大些，但以此作為威嚇性射擊已十分奏效。此外「KRYST FORCE」便是上文所說的強勁「屈招」，因為此技是先放出一能量球，如敵人被能量球擊中的話便會立刻失去活動能力，之後自機便會向敵人射出一大束鐳射砲，而且如時間配合的話更可再輸入指令一次，如敵人的反應不夠快的話便分分鐘會再中一次，而且立刻輸入的效果是不用先放出能量球而是直接射出光束。故此以紫苑的特性來說，遊擊戰術便是其基本技倆，玩者應一邊與對手遊鬥，一邊找機會使出「KRYST FORCE」作致命一擊，而且在「KRYST FORCE」擊中後應在對手剛起身時使出「NEON BLAST」作追擊。

暗黑獵蛛　玄喪










HOLD WEB　↑↑□+×
VITALSACK　↓↑□+×

可能由於擁有八隻腳的關係，故玄喪的移動力也不弱，而且迴轉力也十分之強，加上其最強攻擊的形式乃埋身肉搏，故與之對陣時確令不少人為之頭痛。至於在使用時，玩者亦不難發覺玄喪雖有遠程攻擊，但實際上其特性是作近距離攻擊的，而且如想取勝的話便要緊記兩個字——「陰濕」，如想使用，還是先放下正義朋友的專嚴吧。

在普通攻擊方面，玄喪的火砲亦是一枝有追尾性能的鐳射砲，雖然只得一枝，不過其破壞力卻是所有有追尾性能的普通攻擊之冠。而於特殊攻擊方面，「HOLD WEB」是有局部追尾能力的特殊攻擊，但其能力只限於向發射時對手的位置發射，而且命中率亦不高，此外由於「HOLD WEB」的意義只是射出一蜘蛛網及以此網着敵人，令對方不能攻移動並作出攻擊。至於玄喪的另一特殊攻擊「VITALSACK」則是一突進技，在輸入指令後自機便會衝前及咬着對手，扣去大量能源，但要注意的是此技是要在衝前後踫到敵人才能生效的。正由於玄喪的攻擊方法有以上的特性，故時間的配合、準確靈活的操控及技與技的組合便成為能否取勝的關鍵。在戰術上，玩者可先與對方作出中距離的遊擊戰，並趁機以「HOLD WEB」用網將敵人網着，之後便可游至敵人身邊以普通攻擊狂射或以「VITALSACK」勁咬。不過玩者要注意的是當敵人被網着時，對方是仍可作迴轉及返擊的，故此時玩者應冷靜地從側面進攻，以免被獵物反咬一口。

神風鐵鳥　揮天










ARCH RAIN　(a)　←→□+×
　　　　　(b)　↑↑□+×
HOLY CURTAIN　↑↓←→□

究竟，由修女姐姐所駕駛的揮天是否真的有神力保護呢？而單從與電腦對戰時所得的數據，相信不少玩者也只知揮天的戰鬥力很強，但在使用時卻又似乎發揮不到其真正實力，究竟如何才能發揮出此機的力量呢？其實，答案亦很簡單，「勇氣、勇氣」。於性能上而言，揮天的速度亦算不俗，但迴旋力卻十分不足，而且從機體的設計上來說，由於揮天的兩翼翼幅實在太大，故即使其速度能作出提升也未必能於彈陣中安然而回，加上其防禦力亦只是一般，因此機體上的缺點便成為揮天的致命點，不過，世事往往是出人意表的。

在普通攻擊上，揮天的砲火也是最普通的直向攻擊，當然，其破壞力亦比一般有追尾性能的炮火較為強勁，但射程則屬一般。至於在特殊攻擊這方面，「ARCH RAIN」是分別有A、B兩種型態的，A型的攻擊方法是以一排扇形的鐳射砲由十時方向向二時方向掃擊，於近距離方面仍有一定的效果，但如敵人於較遠的距離便很易於彈隙間通過。而B型則屬近距離及對空的攻擊，使出時機體會向正前上方射出一束鐳射砲，但實際上的用除並不大，因為遊戲中敵人是很少會從空中作出攻擊的。至於剩下的「HOLY CURTAIN」雖然看來只是一般的防護罩，但實際上卻是揮天最強的技倆，不但使用時十分便利，而且破壞力的強橫更是全GAME之冠，除最終首領外，一般敵人最多三次半便已立刻收功！至於此技最利害的地方便是在輸入指令時，如緊按□鈕不放便能保持着不攻擊，而且更可如常移動，即使受到攻擊也不會失去該技。故此，在戰術上揮天絕對是惡棍一名，玩者基本上已可不用其他突殊攻擊，大可先入「HOLY CURTAIN」的指令及緊按□鈕不放，之後勇敢地直衝向敵人及大可無視對手的普通攻擊（注：只是普通攻擊！），並在對手身邊放出。最後，在攻擊完結的同時玩者又可立刻再輸入指令及展開第二輪攻勢。

劍宿之蟹　枯流

居合一閃　↓↑□×□
無望回台　↑↓↑□

老實說，相信不少讀者在與枯流對陣時也會由心裏笑出來吧，只會在敵機的身邊跑來跑去，普通攻擊又短，簡直可看準機會及慢慢考慮使用何種攻擊煮熟這台笨蟹！不過老實說，如能純熟使用的話，枯流絕對是一台十分之惡及極具威脅的機體來的。

正如上文所說，從電腦的攻擊已知枯流的迴旋力絕對是不足的，但另一方面玩者亦不應小看其速度，因為以戰術上而言枯流的有效攻擊方法可是利用其速度作出像獵鷹般的迅雷攻擊！於普通攻擊方面，枯流的火力雖然頗算強大，但其超近距離射程的確令人高呼萬歲，不過其實玩者要注意的是，此機的主力武器是特殊攻擊，由於指令並不算複習，故使用枯流攻略此遊戲亦不失為一個好選擇。在特殊攻擊上，「居合一閃」本應是向前砍出的三段攻擊來的，但由於其出招節奏是「↓↑□」：第一刀、「×」：第二刀、「□」：第三刀，故在使用時玩者應看清在對手每中一刀後才繼續輸入指令作出下一步的攻擊，當然，如對手正身處台邊便只可作一段或二段攻擊，否則會有可能出現RING OUT的慘劇。至於另一特殊技「無望回台」便是最棘的一招，在輸入指令後自機便會衝前，如踫到對手便會用拑將對方拑着並向正前上方擲出，當對方落地時便會扣去大量能源。而在戰術上亦如上文所說般，枯流的攻擊是作出像獵鷹般的迅雷攻擊，故玩者應盡量以速度令對方與自機成一直線，之後便使出「無望回台」，當敵人落地後便在對方起身時再使出「居合一閃」來作出破壞力強大的追擊。此外，玩者如想速戰速決的話亦可在比賽甫開始便在對方仍在台邊時高速駛向，並立刻以「無望回台」扳起對手，如無意外的話便能成功將對手硬生生擲出台外。

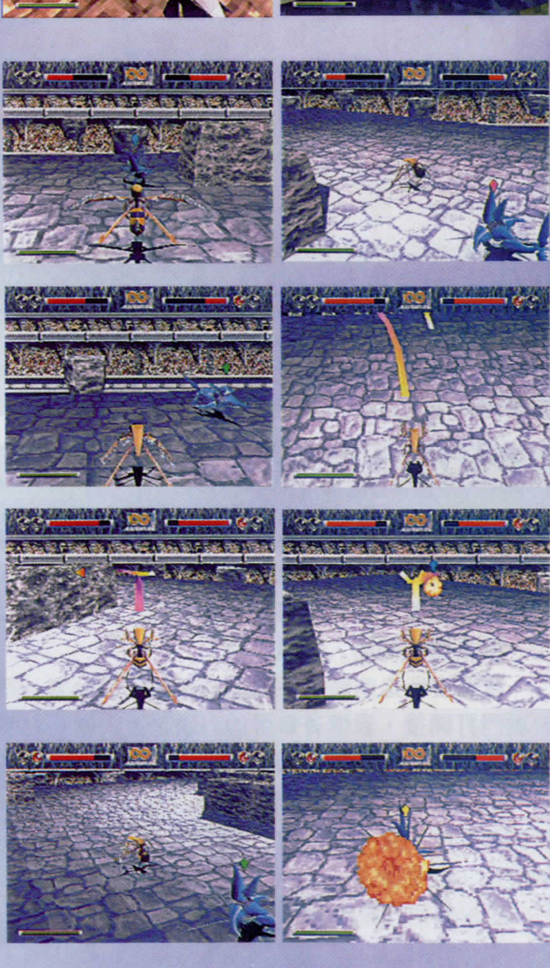


暗殺黃蜂　捷玉

STAND NEEDLE　↓↑□+×
WHIP LINE　↑↓↑□

有趣地，在機體上不論外形特色及性能，捷玉也與紫苑十分相似，而且又是由女性駕駛，然而唯一最大的分別便是捷玉的攻擊力較紫苑強，但其防禦力卻是八台藏武中最弱的一台，故如閣下的操控功夫還未到家的話，筆者便不推薦使用捷玉此台藏武作戰。

論普通攻擊，捷玉的砲火是一連串的直向散彈攻擊，可能是防禦力最弱的關係，故其破壞力可是所有藏武之冠，加上「粒粒都咁有力」，因此如全中的話也是非同小可。此外由於其機體細小，所以其翻滾動作可是最有效的，即使有追尾性能的攻擊也可從容避過。至於在特殊攻擊方面，單看其黃蜂般的外形已猜到它定有像黃蜂尾針般的攻擊吧，果然，「STAND NEEDLE」是以尾針刺向敵人並令敵人失去一定時間的活動能力，而且以本身而言「STAND NEEDLE」已有某程度的破壞力，再加上在敵人失去活能動力時的攻擊，其破壞力是可想而知的，但要留意的是此技只於近距離才能擊中敵人，而且不論擊中與否也自機也需一小段時間回復體勢，故如攻擊不得手便反而給對手一個反擊機會。而另一特殊攻擊「WHIP LINE」則是放出數束中距離的追尾鐳射，由於命中率高兼破壞力較大，而且射程夠遠，因此此技可是捷玉的常用攻擊手段。總括來說，捷玉的戰術是主以掩護物作輔助與對方進行遊擊戰，當然是以追尾鐳射「WHIP LINE」作主力武器吧。至於如被敵人闖入自機的警戒圈，玩者便要因應環境作出不同的策略，一是以「STAND NEEDLE」令對方不能動彈，而當身中「STAND NEEDLE」後，基本上玩者可連放三次普通攻擊敵人才能活動的，當然，在三次攻擊得手後玩者便應立刻作逃跑的準備，貪吃是沒有好下場的。另方法二便是一面以密集火力牽制敵人一面撤退，好重整下一輪的攻擊。







1997 年美國洛杉基……



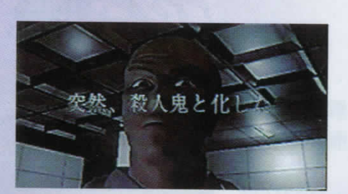
在距離市鎮不遠的洛杉基綜合醫院發生了大量的兇殺案。兇手正是該醫院的院長——利古達.夏利士醫生，一個美國引以為傲的醫學界權威，一個性格敦厚，成熟穩重的醫生，不知何故，突然在一夜之間變成一個兇殘成性的殺人狂魔……

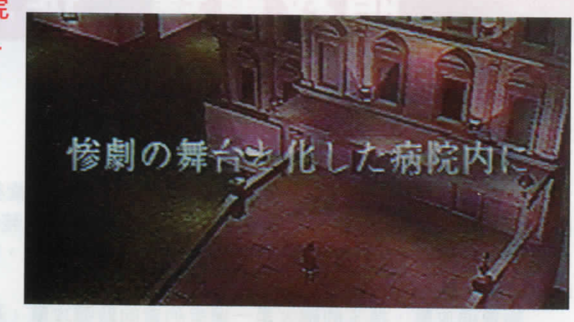
由於利古達仍然脅持著醫院內的病人作為人質，雖然警方派出大煙警員把整間醫院包圍著，但依然像老鼠拉龜一樣，無從入手……情況正陷入膠著的狀況態。

就在這時，一輛黃色的雪佛蘭歌屈跑車正以高速駛向事發現場，內裡正坐著一個關鍵的人物——羅娜.夏利士，亦即是利古達的獨生女。

本來身在三藩市某大學的她，在聽到新聞報告後便馬上動身。為了阻止慘劇繼續發生，為了解開父親突然變成殺人狂魔的謎羅娜決定獨自進入病院內……







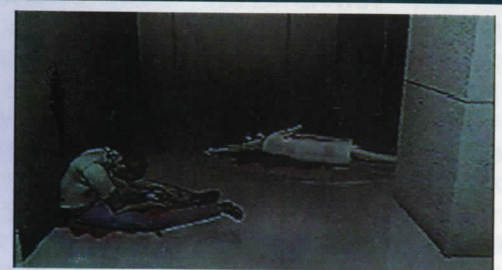
第一章 迷離境界

「沒有可能的，怎樣也不能相信……」這個疑問不停地在我心裡盤旋著，這也難怪，一直以來，父親都是個很善良的人，就是認識他的人都這麼説。

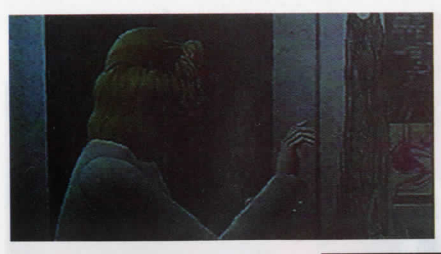
我慢慢地走向醫院，周圍都顯得十分冷清。隨著醫院的自動門打開後，我懷著緊張的心情踏入大堂，只見到一個又一個渾身鮮血的屍體躺在地上，蹤使從警方那裡得知事態的嚴重性，但，面對如此的慘況，實在教人……



正當我把混亂的心情平伏下來、繼續向前行的時候，突然，我發覺眼前的空間扭曲了，就像電影「深淵」裡的特技效果一樣！為了證實是不是錯覺，好奇的我忍不住伸手過去觸摸。當我的手越伸越入時，忽然眼前一黑這東西便一下子將我包圍著，還來不切驚慌的我，把雙眼張開……







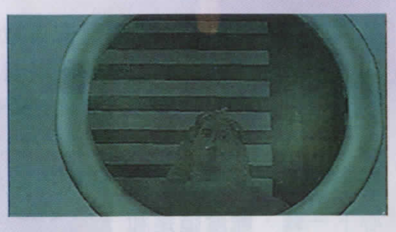
實在吃了一驚，眼前的景物竟然一間像中世紀古堡的大廳！

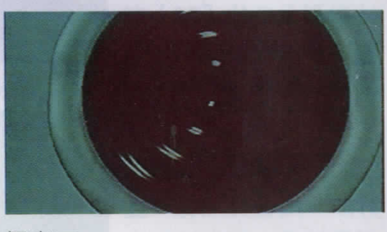
天啊！究竟這裡是甚麼地方？



雖然身體沒有受傷，但心底裡不禁滲出一絲絲的恐懼，我嘗試打開身後的大門，但卻被鎖著，正是叫天不應，叫地不靈，現在只好硬著頭皮向前走，「鎮定，鎮定……」這是暫時能壓下我心中恐懼的唯一方法。

好像是一個飯聽，我走向那張長長的餐枱上，看見一個盛滿了水的碗，發覺有些異樣，但我不以為意。在繼續行的時候，身後突然嚮起一把熟悉的聲音：「羅娜，羅娜，羅娜……我是爸爸呀！」我不由自主地四處望，看見一個透明的人頭！「回去吧，你是不應走進這裡的。這裡是我用意念製造出來的異世界，再過一會，這裡會被完全封印的。回去吧，羅娜！爸爸是……」我實在被這突如其來的「爸爸」嚇個半死。

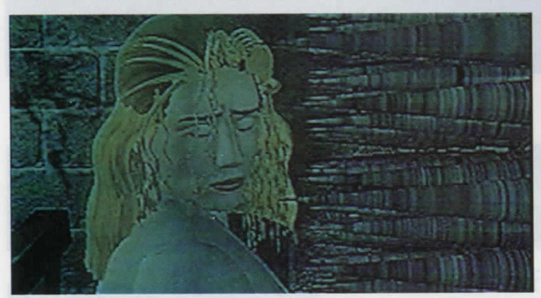




既然這裡是由爸爸創造出來的，他自然有辦法令我離開這鬼地方，想到這裡，我已決定要找出爸爸的踪影。

第二章 殺機重重

我嘗試走到左邊的入口，看到一塊大鏡，當我定神一看時，一隻手由鏡中伸出來，幸好我及時避開。再走到一個酒桶那裡的時候，我發現了一候地下通道，當我一走近那入口時，突然嚮起一些機關的聲音，只見一幅很大的釘牆向著我衝過來，眼看變成肉身醬的一刻，那幅釘牆竟然停下來，難度是爸爸想嚇我走的把戲？也不顧得思前想後，只好繼續行。



我走到上一層，看見了兩度門，我先開啟了前面的門，原來內裡是一間睡房，為了找出線索，我便走到一個木櫃前，打開了第一個櫃桶，內裡有一張白紙。我突然有個想法，何不將白紙放進先前的袋有水的碗中，説不定像電影裡的情般。



我離開那睡房後，便順手打開側面房間的門，內裡……

內裡竟然有兩具腐化了的死屍，而且全都是被釘牆插著的！

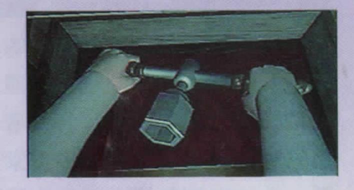


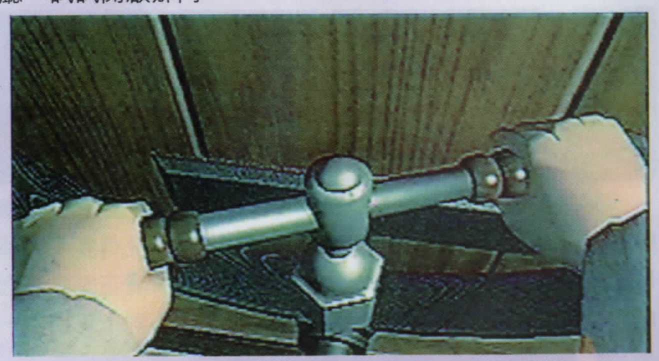
我回到飯聽中，把白紙放進碗中，紙上便浮現出「Ⅳ一Ⅱ」，那是甚麼呢？哪裡會有羅馬數目字呢？呀！還不是睡房的櫃。我嘗試先開了第四個櫃桶，跟著再開第二個櫃桶，我找到一個原先找不到的開酒桶工具。我再走到火爐邊，又找到了一條鎖匙，是不是飯聽那間打不開的房呢？



我先到了酒桶那裡，用那工具打開酒桶，那幅釘牆的釘全都收了入去，真是不可思議。我向著本來行不過的通道走下去，又發現另一個入口，這入口的中間有個小洞，看來一般的鎖匙都不能開啟，另外門上亦印有「78」號，既然進不去，便只好先行回到飯廳，試試開啟那門。



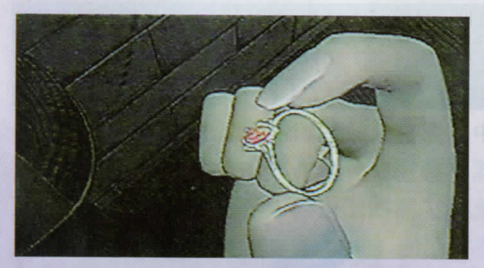




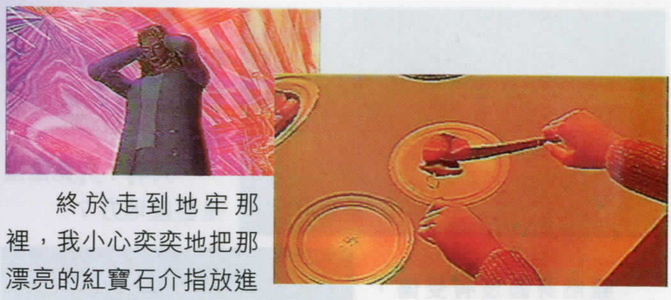
當那門打開後，便看見一具被鐵鍊鎖著的屍體，他看像來死不瞑目，實在令人作嘔。我走到房間內的睡房，在右邊發現一個有兩位數字的箱，樣子就像角子老虎機，究竟有甚麼用？我心下一轉，難度這是和地牢那入口的「78」有關？我按動了那把手，那些數字便跟著轉；攪了一會，終於攪到了「78」，那箱子便自動打開，內裡竟然有一隻腐屍的手，顯然就是先前那具死屍體的手，最令我驚奇的，解就是在那隻手上戴著的紅寶石介指，可能基於我是女性的關係，我便不自覺地拿走那介指。既然？和「78」有關，那麼這介指大有可能是開啟那入口的鎖匙。



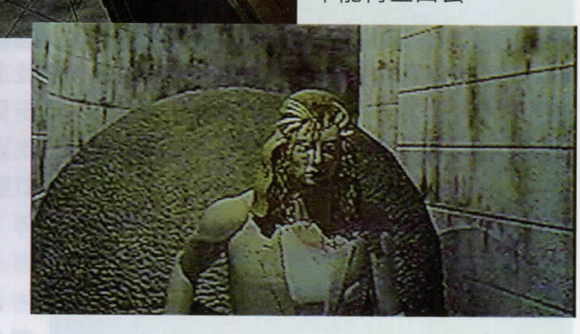




正當我朝著地牢那裡走，身後突然有種莫明的吸引力，我回頭一看，只見一隻螢火蟲，那螢火蟲彷彿有神秘的力量似的，令我產生了種種幻像，好像有人要對我不利……



終於走到地牢那裡，我小心奕奕地把那漂亮的紅寶石介指放進門中的小洞，跟著那門便打開了，可惜那介指卻因此消失了，真是有點捨不得……我走進那通道後，慢慢地往下走，後面傳來一些怪聲，我心裡一征，緩緩的轉身看……Oh！My God！為什麼有個圓型的大石向著滾來，若被它壓著……我想也不想便拔足狂奔！那大石不斷滾下來，我拚命的跑，快將斷氣了，我才不是INDIANA JONES呢！終於走到盡頭，那大石塞著原本的出口，令我不能再上回去。



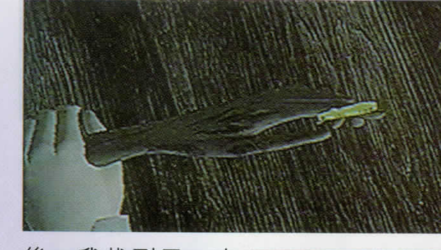
第三章　無盡的機關

在眼前的是一個歐洲式的大廳，我走近那油畫時，畫中的少女突然微笑，然後出現四種動物，幸好有了心理準備，否則真會給它嚇一跳。我向著右側的書櫉走去，發覺那櫃桶給鎖著，只好再在大廳中搜索。廳內的大門理所當然的被鎖著，我往左側的櫉上望去中發現了一個奇怪的東西，上面印著和油畫相同的四種動物雞、兔、鹿、馬。我刻意照著先前後次序轉動那個盤，然後再走去開大門，果然奏效。

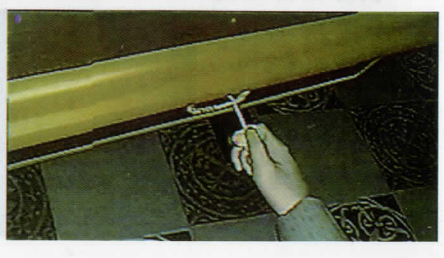




大門內像一個書房的地方，然而這書房內又有另一道門，我順便一推，怎料內裡全都是死屍，可能見得多了，所以也沒有怎樣驚慌；咦，地上好像有條鎖匙，我正想拿走它時，發覺它被一具死屍的手捉著，怎樣也拿不到！正所謂一不做，二不憂，我把心一橫，捉著那死屍的手用力地不停撞向地上，終於都拿下那鎖匙。



按照剛才的經驗，這鎖匙應該可以開啟剛才那櫃桶的。哈！果然沒有猜錯，打開櫃桶後，我找到了一本書。我拿著那本書後再回到書房去，「羅娜，羅娜....」又是爸爸的聲音！「快些回去吧，妳為



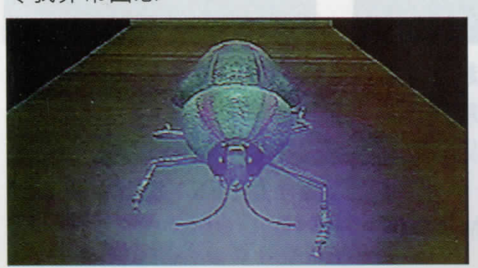


甚麼還在這裡？妳還不走就不能離開這個世界了，快些回去吧！羅娜！」還是被他嚇了一跳，但如何才可離開這裡呢？

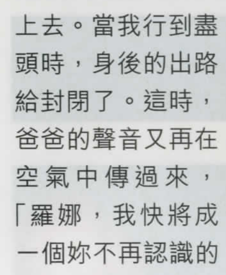




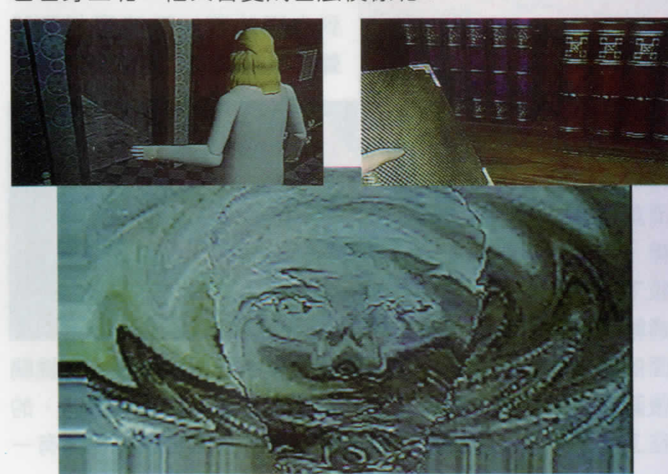
我走向書櫃前的時候，我又再次看到一隻螢火蟲，同樣地它令我產生了幻覺，究竟意味着是甚麼呢？這些幻覺實在令我非常困惑……



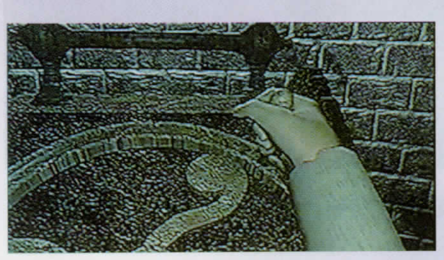
我將那本書放進書櫃中的空位後，整個書櫃便移動了，跟著便出現了一條通道，無可選擇的我，只好繼續行上去。當我行到盡頭時，身後的出路給封閉了。這時，爸爸的聲音又再在空氣中傳過來，「羅娜，我快將成一個妳不再認識的人了，我自己也控制不了自己；在此之時，我求妳快些離開這座城吧，否則便來不及了！」究竟有什麼可怕的事發生在爸爸身上呢，他又會變成甚麼模樣呢？



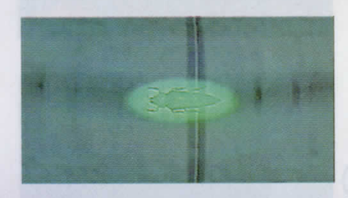




在這密室中有一個攪盤，看來又要攪一番。當攪了三個圈後。原先被封了的路又開啟了，我走下去看看，發現了一個寶箱似的物體，當我正想拿走它的時候，突然，數不清的長釘從地上昇上來，難道真的是便宜莫貪？我回到那密室後，再轉了兩個圈，又出了一條通道；隨著那條通道走，我走到了一個類似花園的中庭，我發現了一度鐵門，門的中間有個小洞，但似乎並非一般的鎖匙可以開的。在前面有兩尊人像，一尊是人馬座，而另一尊則是水瓶座；然後我走到中間的噴水池，在池邊又發現了第三隻螢火蟲，幻覺隨之來，為甚麼會有那麼多血，又有人用刀殺人……







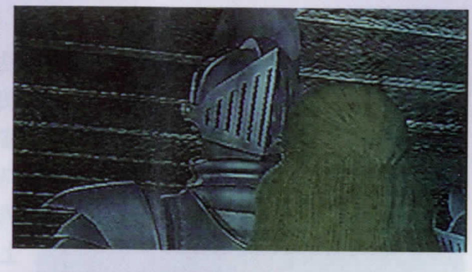


我快支持不住了……

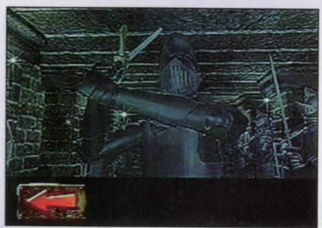
我回到密室後再次轉動那轉盤，在轉過一次後，通道又再開啟，今次是一塊像教堂裡的玻璃畫，若果將它打破，那大有可能逃出這鬼地方；可惜，無論我如何敲它、打它、撞它都不能將它打碎，難道是防彈玻璃？唉，只好暫時放棄……



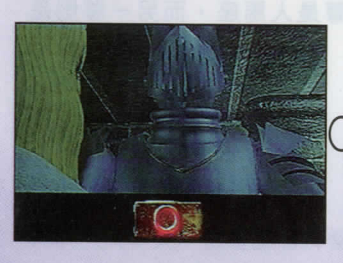
究竟還有多少個出口呢？我再次攪動轉盤，四個圈後，又一條通道出現了。我循例地走進去看看，只見通道的兩旁都擺放著一幅又一幅的盔甲，在盡頭的那裡，有一個數尺的大洞，若果跌下去的話……回頭一看，一具盔甲竟然

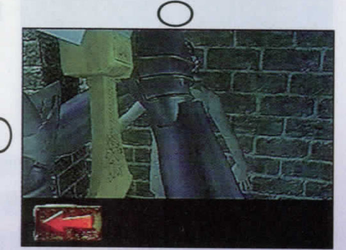


向我襲擊，我左閃右避，總算避開它的襲擊，而且更一腳把它踢進那大洞，最後更拿走了它的劍，細看之下，這劍的橫切面好像和先前庭園中那鐵門的小洞頗為吻合，我馬上走回去那裡。









把那把長劍插進那小洞，那鐵門果然昇起。進入去後，內裡有一座天文望遠鏡，側面可以調校觀看哪一個星座；星座？對了，我馬上將桿推向人馬座，原來人馬座的星是綠色的，而水瓶座則是粉藍色。我回到那兩尊人像跟前，





首先在人馬座前的控制台按下綠色的鈕，跟著在水瓶座按下粉藍色的按鈕；突然，噴水池的水不停地流走，轉眼間便乾涸了，究竟有甚麼改變了呢？於是我便出處找尋。

找了很多地方，但都沒有發現；最後，在那個有寶箱的通道中，我發現那寶箱注滿了水而浮上來，打開它後，內裡原來藏著一把很古老的槍，不知道這把「古董」能否將先前的玻璃打碎，姑且試它一試吧！在走回密室的途中，爸





爸的呼喚又再響起：「羅娜，再這樣下去，另一個我便會誕生出來，是不能到自己，而且是非常需要妳；而今次的整件事件都是由另一個我製造出來的，羅娜，快些走吧！否則，他會將妳……」甚麼？另一個爸爸，究竟，究竟發生了什麼事，我快要崩潰了！

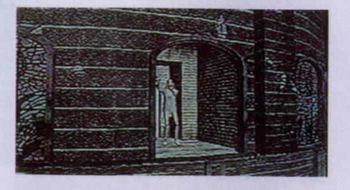
第四章　宿命的無奈

走到那漂亮的玻玻前，我用那古董槍一槍便將它打破了，幸好，它並不是防彈玻璃。在窗的外面有一條樓梯，我小心的爬上去最高的那一層。進入去後，內裡只是一條長長的通道，好像沒有盡頭似的……走了不久，



爸爸的聲音又在耳邊響起：「羅娜，我不能再在妳面前出現，另一個我為了能夠完美地復活，正需要一個肉體去協助





他，擁有相同的血統的妳就是最高的對像，而我們都有著被吸血鬼血統咀咒的相同血統！」實在是令人吃驚的真相，心底裡不禁再次驚慌起來。在無辦法的聽況下，我只好繼續向前行，到了盡頭時，那隻令我產生幻覺的蟲又再一次出現，我腦裡充滿了血腥的場面，究竟是誰被殺？為甚那個拿著血淋淋的手的人和我這樣相似？她還一口一口的咬下去！還有那一條項鍊……？

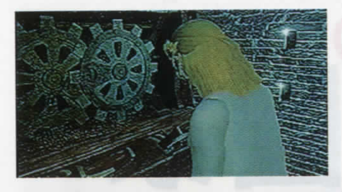
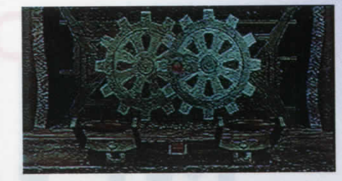


我轉身行回時，不慎地碰到右面的牆，登時響起隆隆聲，跟著眼前的牆便分開了，



內裡有兩個木齒輪而前則有一排控制桿，我將按制桿推拉下數次後，左面齒輪的紅點便和右面的齒輪的小洞扣在一起，然後整座機關便向後移，在機關後藏有一道樓梯，細看之下，這樓梯竟然是用玻璃造的，的往上走了不久，便到達了最上層，那裡甚麼也沒有，只有一



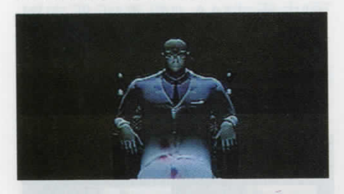
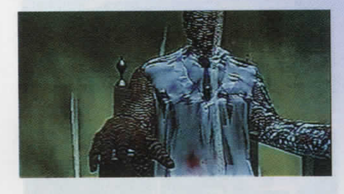
幅油畫，而畫中的人好像就是媽媽；突然，一種神秘的力量把我帶到另一處不知明的地方，我的前方有一個人坐著，這人並不是誰，正是滿身血漬




的爸爸！

「羅娜，妳和我都是流著吸血鬼的血液，妳早晚也會像我一樣——變成一隻可怕的吸血鬼，到處屠殺，這也是那麼多人死去的原因，就像我把媽殺了一樣……我也快控制不了自己……啊……啊！」隨著幾聲呼嚎，爸爸全身都開始產生異變！

「快些吧！羅娜，快些過來吧，我很需要妳的肉體哩，如同妳需要妳媽的肉一般，快些過來吧！」爸爸不停地哀求

著。

但，理智告訴我不要過去，否則我將會……為了不讓爸爸變成可怕的東西，為了不讓爸爸繼續傷害其他人，更為了不讓爸爸的尊嚴受損……我鼓起勇氣將槍向爸爸瞄準！

原諒我吧！爸爸！寬恕我吧！爸爸！我是為了挽救真正的你才這樣做的！

讓我來生繼續孝順你，侍奉你吧……永別了！

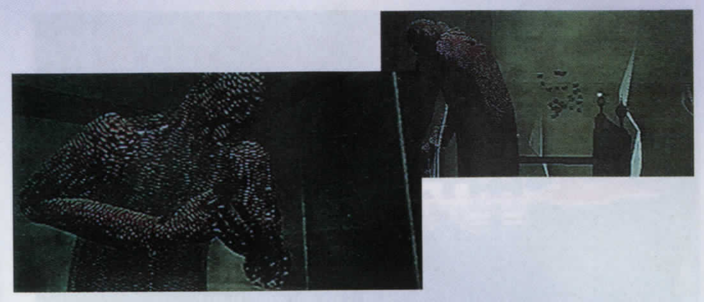


從槍口射出的子彈貫穿了爸爸的身體，他慘叫了幾聲後便倒臥在血泊之中。

周圍的事物都從幻覺中回復過來，我走到爸爸的身邊，他已經奄奄一息……

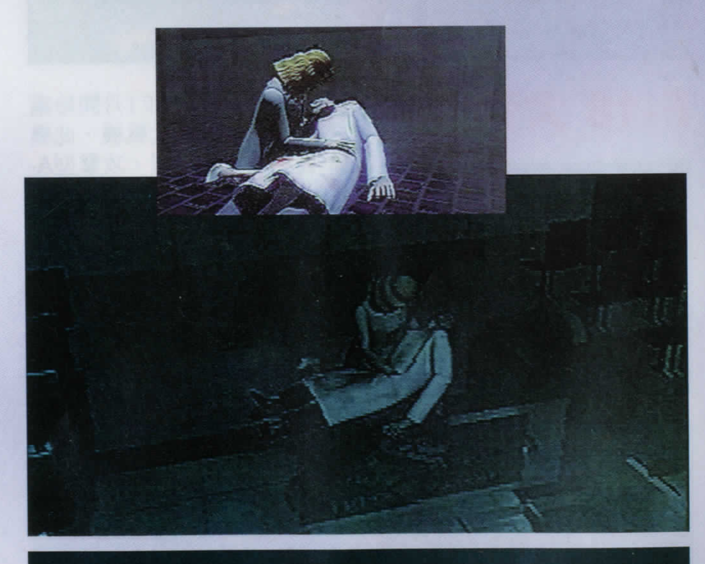
「多謝妳，羅娜，多謝你把我從黑暗中拯救出來；是我錯了，我竟然希望嘗試變身後的感覺，我實在非常後悔……羅娜，我親愛的女兒，我衷心的感激你，我要……行……先一步了……」

眼淚終於奪眶而出，滴落在爸爸冰冷的臉上，為甚麼命




運要這樣作弄我們？在悲痛的心情之餘，我不禁問了自己一句：

究竟我會不會碰上像爸爸一樣的遭遇呢？



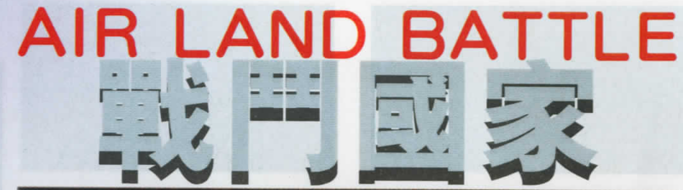
END





AIR LAND BATTLE 戰鬥國家

製造商：SONY COMPUTER ENTERTAINMENT
容量：CD-ROM

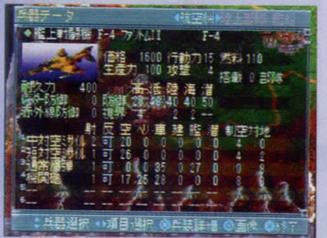


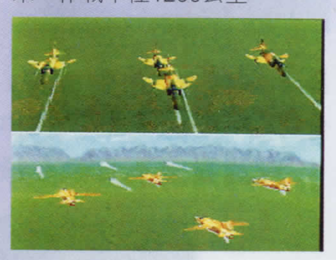
今次我們會重點介紹16塊通常MAP的攻略法，除此之外亦會有遊戲中兩軍所用兵器的小小比較。

美蘇軍備大比拼

艦上戰鬥機F-4







美國空、海軍60~70年代的主力戰機，1963年11月起開始加入空軍服役，在當時來説空戰及對地攻擊都有很強的實力，是60年代以來美國生產數量最多的戰鬥機，可攜帶"麻雀"、"响尾蛇"等對空導彈、各種常規炸彈以至核彈。巡航速度960公里/小時，實用升限18000米，作戰半徑1200公里。

MIG-23鞭打者

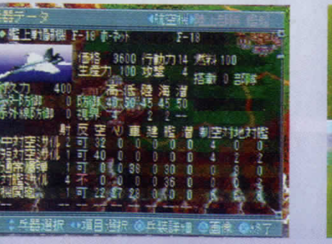


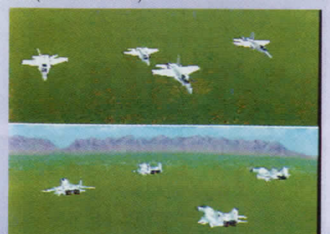




前蘇聯於1963年開始設計、1970年開始裝備到各部隊的米格-21後繼機種，它採用單座變後翼式的設計，發展了多種型號，其中制空型的MIC-23C的標準武裝為4枚"AA-7尖頂"中距或"AA-8蚜蟲"近距空對空導彈、各種炸彈等，實用升限17900米，作戰半徑為930公里。

F-18 大黃蜂

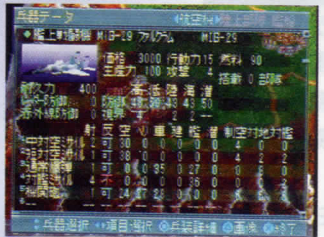




美國於1983年1月開始編到各部隊上的新式戰機，此機的特色是一機兩型，攻擊型A-18與空戰型F-18的機體基本上是完全相同的，F/A-18的特點是可靠性好，命中率高，但卻有成本高及結構過重等問題；以攻擊型的A-18A為例，實用升限為15240米，作戰半徑740公里(空戰任務)、1070公里(攻擊任務)。

MIG-29支點







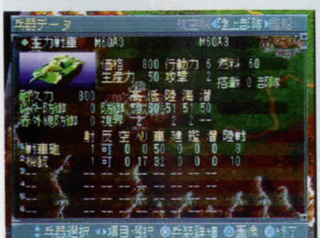
前蘇聯的一種高機動性制空殲擊機，於1978年在進行試飛時被發現，估計大約是於1985年裝備到各部隊的，MIG-29的特點是下視下射、擁有較強的超視距攻擊及近距格鬥戰能力，實用升限為18000米，作戰半徑則分別為700公里(空戰任務)及320~600公里(攻擊任務)。

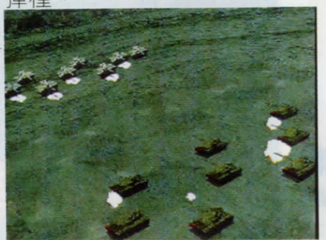


主力戰車 M60A3

美國以M-60A1改裝而成的主戰坦克，特色是採用了主炮雙向穩定器、火炮身管隔熱套(作用是盡可能消除管身因受熱不均而變形的情況，以提高射擊精度)等，其主要武器為105mm火炮一枚，M-60A3更增裝了煙幕施放裝置，因而可以少帶甚至不帶主炮發射的煙幕彈，從而能攜帶更多的主要彈種。







主力戰車 T-72

前蘇聯以T-64坦克的基礎上改裝而成的車種，是80年代的主力戰車，主炮為一門125mm滑膛炮，其所用的脫殼穿甲彈初速達1800米/秒，2000米距離上垂直穿甲厚度可達280mm，破甲厚度達500mm，彈藥基數為39發，而車內更取消了裝填手，改用自動裝填系統。







M-1主戰坦克

美國陸軍為取M-60代系列而研製的新一代坦克，主要武器為一門105mm火砲，但亦可安裝德國120mm滑膛炮或英製120mm線膛炮，車身採用複合裝甲作保護，標準編制為四名乘員(即車長、炮長、裝填手及駕駛員)。







T-80主戰坦克

前蘇聯於70年代後期開始研制的新型主戰坦克，T-80亦是蘇聯第一次採用了複合裝甲的車種，動力方面由一副1000馬力柴油機推動，最高速度可達70~80km/h，主炮雖然和T-72一樣採用125mm滑膛炮，但對火控系統就作出了不少改良，射速可達每分鐘15~16發。







俄亥俄級核動力彈道導彈潛艇

美國的新型核動力潛艇，計劃中，共會建造24艘，所用的彈道導彈為24枚三叉戟II型，射程為11000公里，此艇的水面排水量16600噸，艇身長170.7米，寬12.8米，6萬馬力，水下航速30節，下潛深度300米，編制人數171人，除彈道導彈發射口外，亦設有4個MK68魚雷發射管。



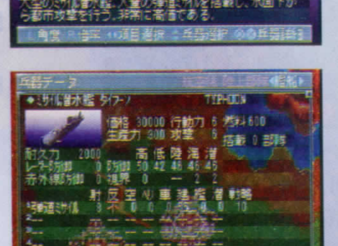


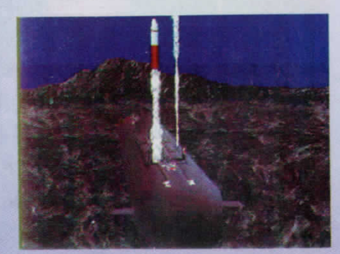


台風級核動力彈道導彈潛艇

前蘇聯所建的超級潛艇，共造3艘，1978年動工，排水量為25000噸，艇長159米，寬23米，8萬馬力，航速27節，編制人數140人，艇上配有SS-N-20潛對地導彈發射管20個，533mm魚雷發射管6~8個。







通常MAP戰略講座

MAP NO.1 BASIC SET

圖版資料
陣營A
都市數目：2
陣營B
都市數目：2
中立
都市數目：4

只要看看地圖，大家便會發現這圖版的陣營A是比陣營B稍為不利的，主要的原因當然是因為陣營B可以輕易取得其中的兩個中立都市，而陣營A就只有中央部份較接近自己的都市較有把握，而事實上，中央的這都市亦會成為接着下來戰事的重心，所以最好能投下多一些兵力在這裏。

MAP NO.2 火山口之戰



圖版資料
陣營A
都市數目：3
陣營B
都市數目：1
中立
都市數目：3

「火山口之戰」是另一塊用來練習遊戲系統用的圖版；雖然大家會看見小島的四周都是海洋，但卻因為是岩石的地形，所以是不能生產艦船部隊的，這一版的另一特色是那圓形的舞台，總之，陸戰兵器會是這一版的取勝關鍵，若以陣營A來玩的話，單靠消耗戰已足以取勝，若以陣營B來玩的話，則必須利用自己的首都與各中立都市間有道路連繫的優點盡快派兵佔領以取得優勢。

MAP NO.3 越過大平原



圖版資料
陣營A
都市數目：2
陣營B
都市數目：2
中立
都市數目：7

這一版的關鍵是那一方能取得中央那四個中立都市的主導權，很明顯地，陣營B要取得這都市群會較陣營A輕鬆得多。由於這圖版有一定的規模，單靠陸上部隊進軍要花不少時間，航空部隊的重要性開始會顯現出來，這一點對敵方來說也是一樣的，所以在生產時不妨花一點預算製造對空部隊編進主戰部隊中。

MAP NO.4 綠之島與砂漠之島



圖版資料
陣營A
都市數目：4
陣營B
都市數目：3
中立
都市數目：4

對陣營A來說，這一版的進軍方法實際上就只有兩種，那就是經草原的路或是沙漠的路，雖然草原的路在攻略上會較易，但因為這會被陣營B佔領了沙漠中的三個中立都市，所以最好還是只派少量軍隊牽制草原上的敵方都市，專心和陣營B爭奪沙漠地區。

MAP NO.5 十字島

圖版資料
陣營A
都市數目：3
陣營B
都市數目：3
中立
都市數目：2

這一版的初期設定就如它的名字一樣，兩邊陣營各佔據着四個角落的其中兩個，不過相信各位亦會發現陣營A被分隔得很遠，所以若被對手攻至門前的話，便一定會因為不能互相照應而戰敗，中央的中立都市結果便成為了這裏的關鍵。順帶一提，在陣營A首都的左上方有一個礦山，當戰事發展到可建設新都市的階段時，那裏會是首選的地點。

MAP NO.6 橫越海峽



圖版資料
陣營A
都市數目：3
陣營B
都市數目：3
中立
都市數目：2

只要看見這一版的設計，相信已可看出電腦是想試試你的海戰能力吧，為了戰勝對方，海峽的制海權是必須的，不過，在面對敵艦時不妨多些以潛艦攻擊，這會比起是戰機攻擊更有效果(當然亦要小心對方的反潛武器了)。

MAP NO.7 ELL BALLET



圖版資料
陣營A
都市數目：2
陣營B
都市數目：2
中立
都市數目：8

由於圖版的右上角被車輛不能通過的山岳地帶包圍，要派兵進入這裏就只有使用空降才可，幸好陣營A的初期都市是有道路接上這山岳地帶的，要佔領這裏會比陣營B輕鬆一些的，但這版的關鍵仍然是看哪一方能取得制空權。

MAP NO.8 佔領合戰

圖版資料
陣營A
都市數目：2
陣營B
都市數目：2
中立
都市數目：12

由於中立都市的數目奇多，所以這一版是要花上很長時間來玩的，基本上，即使未能在初期攻入上方的島，最少也要保持下方那島的完全控制權，在最初幾回合應專心於佔領中立都市方面，當完全控制了下方的小島後便生產防空部隊於沿海以防對手的登陸部隊，再下來就真的要看你的戰略天份了。



MAP NO.9 制壓島嶼

圖版資料

陣營A
都市數目：2
陣營B
都市數目：2
中立
都市數目：5

中央的島嶼理所當然地成為了這一版的關鍵。不過，若想成功佔領這小島，最主要反而不是看戰車的實力而是看對空的實力，簡單來説，因為飛行部隊要到達這小島只要2、3回合便可，若對方的力量不夠，就算你有再強的戰車也會死於對方的爆擊之下，反而若能在這裏消滅對方大量造價昂貴的戰機，對以後的戰鬥絕對是會有很大幫助的。

MAP NO.10 BAY AREA



圖版資料

陣營A
都市數目：2
陣營B
都市數目：2
中立
都市數目：11

這一版對陣營A來説是很有利的，因為他們可以以較快的速度登陸中央的島嶼，雖然在這裏生產陸上部隊的話便要用揚陸艦才能運回大陸，但單是以這裏作為前線的一個補給基地便已經令你不得不佔領這島，其實這裏最適合作為生產飛行部隊的據點，反正飛一個回合左右便已經到對方都市的上空了。

MAP NO.11 互相敵視

一個被大河阻隔着兩軍的圖版。雖然説用空軍是可以輕易在初期登陸上方的半島，但這樣做的結果只會是令登陸軍因缺乏支援而全軍覆沒。反而沿着岸邊擴展兵力雖會花上較多時間，但被敵人攻破的機會亦相對減低，當然，由於圖版中央的大河有着讓各類型船艦通過的機能，掌握制海權也是必須的。



圖版資料

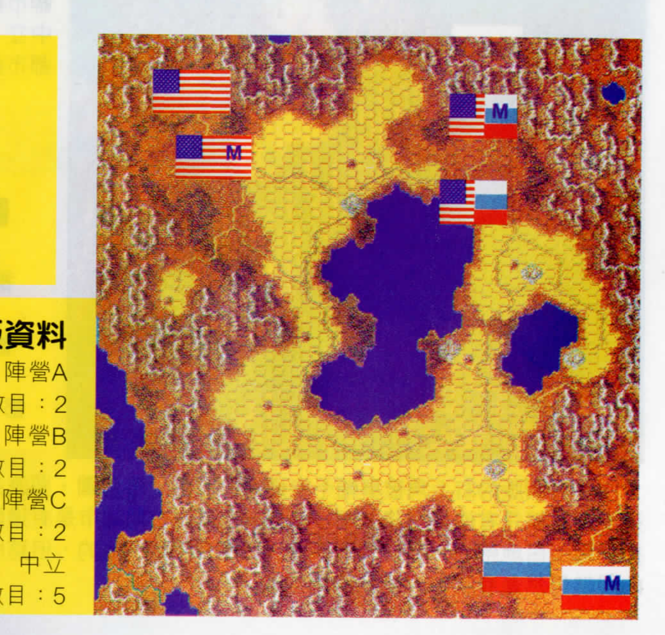
陣營A
都市數目：1
陣營B
都市數目：2
中立
都市數目：9

MAP NO.12 灼熱之戰

這是通常圖版中首次有第三陣營出現的一版，雖説三個國家是互相殘殺，但因為陣營A的初期位置和陣營C相近，結果還是要先看這兩個國家那一方能在這一戰中生存下來。當進行至可建設都市時，最好是往圖版的左方發展，以免因都市過於接近而降低了都市的資料生產能力。

圖版資料

陣營A
都市數目：2
陣營B
都市數目：2
陣營C
都市數目：2
中立
都市數目：5



MAP NO.13 雙子海



圖版資料
陣營A
都市數目：3
陣營B
都市數目：3
中立
都市數目：12

一個相當公平的圖版。由於圖版上的兩個大海被一片陸地所隔，在任何一方所建的艦船都是沒有可能用在另一片海上的，當然，這一點對雙方相説都是一樣的，基本上，面對建設在沿岸的敵方首都，用艦船輔助進軍會有一定幫助，但換了在防守時則最好使用潛水艦了。

MAP NO.14 開啟門扉

圖版資料
陣營A
都市數目：1
陣營B
都市數目：2
陣營C
都市數目：3
中立
都市數目：14

這個以右下方都市群為目標圖版，是一個相當好玩的設定。基本上，利用陸上部隊可於道路上以兩倍速度前進的優點，要推進到右下方並不會十分困難，而玩這一版的最大技巧則是要在敵方飛行部隊接近時將自己的陸上部隊隱藏在森林之中，這樣便可令對方的命中率大降，若將防空部隊這樣的佈置到森林內，要確保領空會容易得多。

MAP NO.15 D-DAY

由於三支軍隊被分隔在二個島上，所以這一版到最後都是必須進行登陸作戰的。不過，因為這時對方的防線大概也會有一定的規模，所以在登陸時要有足夠的兵力才可，若你有足夠財力的話，亦不妨建造些戰略爆擊機來碰碰運氣，一旦轟炸成功便可大大削弱敵方的抵抗力量。



圖版資料
陣營A
都市數目：3
陣營B
都市數目：2
陣營C
都市數目：4
中立
都市數目：7

MAP NO.16 駛向半島！

這一版的最大特色，是那個三面環海的半島，由於這上面有着大量的都市，能控制這裏的人當然會有一定優勢，但這半島上的都市另一方面卻是全部沿海，加上海洋所佔的比例極大，所以只要派出大量有巡航導彈的巡洋艦及潛水艦，便能免除派步兵佔領的麻煩。



圖版資料
陣營A
都市數目：3
陣營B
都市數目：3
陣營C
都市數目：3
中立
都市數目：18



神槍飛車改GAME玩（槍）

VIRTUA COP 改槍唔駛廿蚊！

以前造書時，看見乜乜模型大師將啲模型斬來斬去，跟住又用不同嘅手法改裝嵌回，之後又將啲處修吓、果度填吓，當然最後製成品是正到飛起，但從較實在的觀點來看，讀者有否時間、金錢及技術依樣葫蘆來改造便是一個問題。因此在策劃今次的改槍特集時，出發點便從一般讀者可行的角度着眼，當然，首先要有買「VIRTUA COP」隻GAME及其專用槍吧。



以遊戲本身來説，「VIRTUA COP」的確已叫人無話可説，但其專用槍卻的確質感不足及在重量的分配上出現嚴重問題，簡單點來説是令玩者在瞄準時臂部的搖擺出現太多無謂的動作，從而失準及損失不少時間。故如要簡單地改造，基本上只要解決專用槍本身的重量平行便OK，至於所需的成本亦不過二十大元及大約一小時的時間，絕對抵玩。而在工具方面分別要準備合適的十字頭螺絲批、刴刀、電線CUT鉗；另材料亦只需到售買釣魚用具（買魚餌的普通店已行）買下大小合適的鉛粒，並於文具店買一盒泥膠，而筆者最後亦只用了十九元多些便可開工。

STEP 1：拆槍

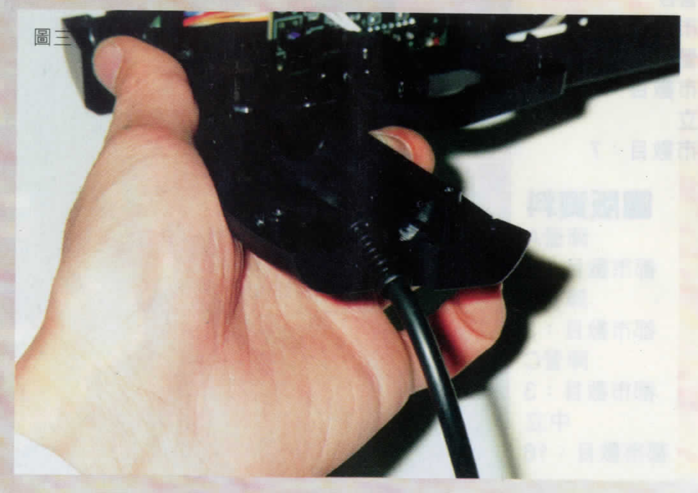
本來拆槍沒乜嘢好講，不過諗起靚仔學電工時用屋企啲電器做實驗品，卒之有時因為忘記邊件部件放邊度而出現「流血」事件，所以在拆槍時請緊記各部件的擺放位置，不過如有任何「依郁」大可參考圖一。另在搬開所有零件後，除槍殼外應分別有：電線連紅外線發射器、板機、板機的彈弓、START鈕、START鈕的鍍電膠及透鏡共六件部件（圖二）。

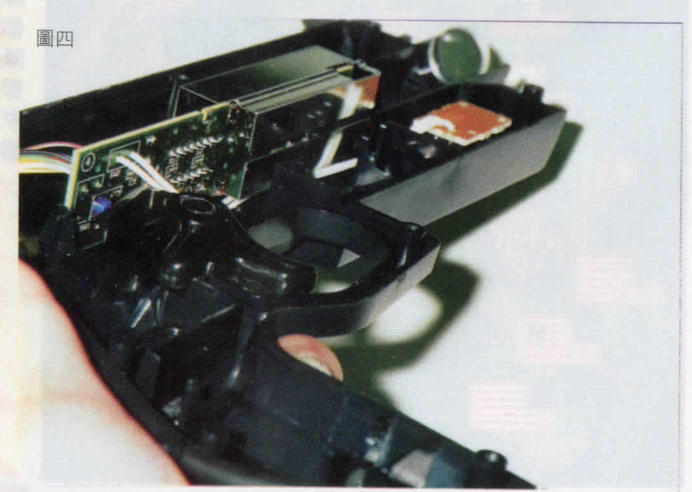
STEP 2：偷位

基本上如要墜鉛的話，其實在拆槍時已看到適合的位置，於槍柄（圖三）、槍咀上的滑架及板機前（圖四）三部份已有足夠的空間，此外槍柄及板機前的位置更呈圓柱狀，可説FIT到絕。至於在試嵌中，讀者不難發現柱狀空間可能會太小，令裝上鉛條後的槍殼不能拍合，故在此不妨大刀闊斧地將「障礙物」清除，直至在試嵌中當裝上三部份的鉛條也能拍合為止，但記着在切割時槍柄應切向槍頭的部份，而板機前應切下部，至於滑架則最好用鉛粒填裝，故不用切割。


圖一


圖二


圖三

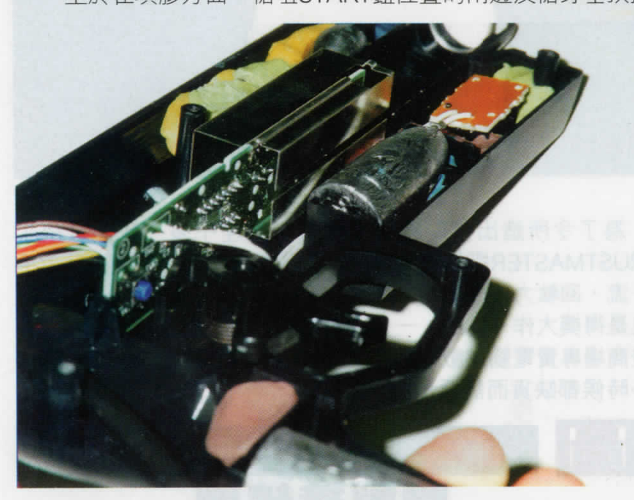

圖四

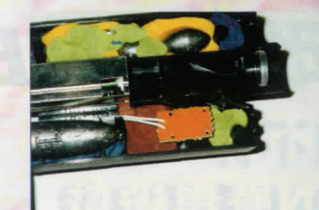
STEP 3：墜鉛填膠

終於到達最後的工序了，但先説明一點，為令各讀者明白那一部份不應「加料」，故示範圖片均已裝上各部件。

於填裝方面，優先處理的當然是墜鉛，而在放鉛之前讀者應先在底部鋪上一層泥膠來填補鉛下的位置，之後在放鉛後在另一邊槍殼的同一位置填上泥膠來固定及令左右兩邊的重量平衡。而在滑架中亦應先舖上泥膠才上鉛，但要注意的是此部份是要分開左右兩部份來做的，而且兩邊的鉛粒重量亦要相同，否則兩邊重量不同便會弄巧反拙。

至於在填膠方面，槍咀START鈕位置的兩邊及槍身左頂撞針的位置亦應用泥膠填滿來增加重量。最後，在完成後便像圖五般的樣子，而在拍合及上回螺絲後便告大功告成。









圖五

番外編：手痕之下出現的產物

查實基本上的改造工序已到完成的階段，但在忽發奇想之下，筆者竟刮了一個由MGC出品的汽槍專用紅點瞄準器回公司，並用電線索帶固定於槍上。的確，在加上瞄準器後的外型的確型仔了很多，而且在TURN槍後果然準到離奇，敵人只要被鏡頭中紅點所踏便應聲倒地。





總結：都係齋改好

本來理論上支槍有個瞄準器應該正好多，但偏偏就係個紅點累事，真捉蟲！由於在加上紅點後瞄準準好好多，故少不免會變得過份依賴，加上另一方面由於在瞄準器中的視界實在太小，故往往因追不到或找不到敵人而身陷險境。因此，「改槍二號」宣布廢武功。

相對來説，只強化改善重量平衡的「改槍一號」便完善得多。在整體重量方面，改裝前是12安士，而改裝後是1磅12安士，而在瞄準時出現的「搖過龍」現像已改善了不少，可見平衡上的問題已告解決。至於雖然在重量上與真槍相比根本是兩回事，而且以燒開真槍的筆者仍覺輕飄飄，但以此重量已受到眾編輯的投訴，佢哋話太重喎！於是在計算後，筆者便提議手力不足的讀者放棄用鉛來強化重量，並且改用全泥膠行事，基本用法同上，但份量則改為兩盒，不過價錢卻更便宜，十一元便可開工。

至於如嫌支槍外觀太膠，筆者便提議讀者到兼售汽槍的模型店買一種專用以塗上汽槍的專用模型油，以以往經驗所得，在塗上及乾透後再以水性的銀色模型油乾塗，得出的效果是FIT到漏油的。當然，這亦關乎到使用者在砌模型這方面的技術，初學者還是乖乖地接受現實吧。不過先小人後君子，此類模型油除不便宜外，其份量也十分袖珍，而且在塗後起碼個多星期才能乾透，期間如手多多觸摸便會印下無可挽救的指模，切記、切記。



神槍飛車改GAME玩（軚盤）

感覺一流、價值不菲——PLAY STATION賽車遊戲專用ANALOG軚盤實幹班

現在的街機賽車遊戲，大多數都用上了富感的軚盤、腳踏設計，加上強勁的音響，實在非常吸引。其實，以次世代機的性能，畫面和音響已達到街機的效果，剩下的就只有軚盤的問題，可恨的是PS到現在只推出一個ANALOG的控制器NEGCON，並沒有軚盤。所以，今次就試着製作一個PS專用軚盤，好在家中也能享受飛車的樂趣。

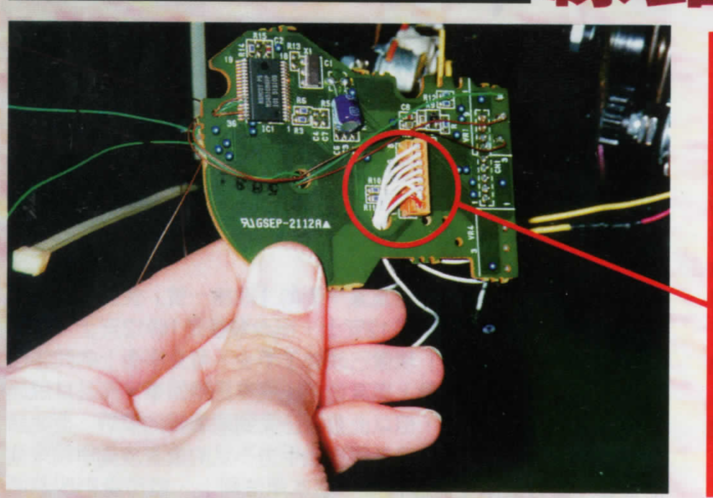


材料

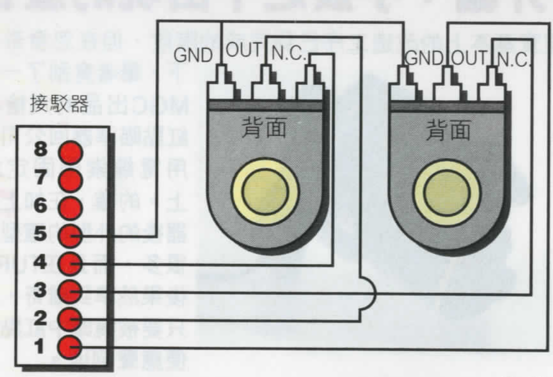
NAMCO出品NEGCON手掣一個
THRUSTMASTER出品FORMULA T2電腦用軚盤一個
15芯電腦線2尺
15針長形電腦插頭一個（乸型）
幼電線適量

為了令所造出來的軚盤效果跟街機差不多，我們選用了THRUSTMASTER廠的FORMULA T2電腦用軚盤，因為那軚盤手感一流，回軚力量感十足，兼且非常扎實，點扭都得，上一代T1經已是得獎大作。當然，一分錢貨嘛……這款軚盤可以在深水埗高登商場專賣電腦遊戲的店舖買得到，不過由於是搶手貨，所以很多時候都缺貨而需要預訂。

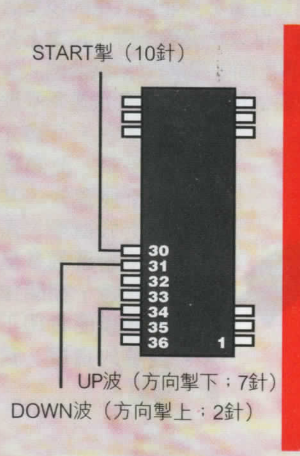
線路圖

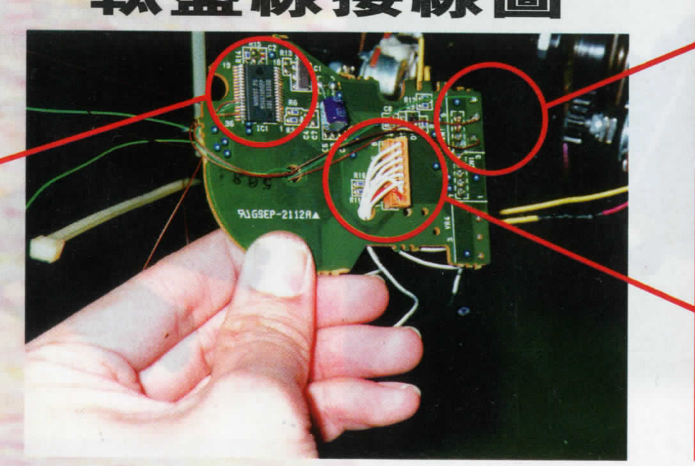


腳掣接線圖



軚盤線接線圖





軚盤N.C.（1針）
軚盤OUT（3針）
軚盤GND（6針）
轉VIEW掣（14針）
8
7
6
5
4
3
2
1
GND（4針）

拆NEGCON

NEGCON的主線路板是在十字掣那邊的，要拆它下來，除了鬆開螺絲外，還要拔掉中間軸上的圓形金屬環、齒輪和線路板上的接駁頭。拆出了線路板後，上面的可變電阻就先髮開絲帽，拆掉膠架，再利用焊槍或暴力（筆者選後者）把電阻拆下來。

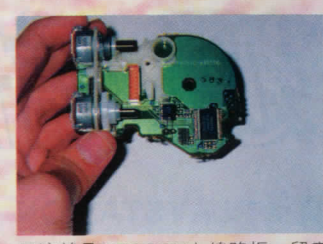
由於那些電阻日後都要用來更換T2上原來的電阻的，所以應小心保存，而因為軚盤所用的電阻阻值跟其他的不同，所以更要加上標記認別，以免搞錯。其他的調亂使用也可以。

而整個NEGCON要保留下來的，就只有主線路板、軚盤用電阻、其他按掣電阻2個和NEGCON中間的接駁線（把它從NEGCON另一邊的接頭剪下來便可以，要保留接頭和電線啊！）。

由於原本NEGCON的電阻是以齒輪帶動，轉動方向跟T2相反，所以本文所說的電阻駁線方法，跟NEGCON的原來接線是完全相反的，敬請留意。



■拆散NEGCON就是這樣……柯彌陀佛。



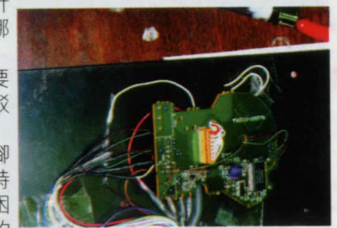
■這就是NEGCON主線路板，留意下面那個電阻是軚盤專用的，編號跟其它的有所不同。

主電路板焊線

把15芯電腦線的一頭駁上15針乸型接頭上，記緊記下甚麼色線是哪枝針。

主線路版要焊上電線的位置主要分三部分——主控IC、中央橙色接駁器，和原來軚盤電阻的三條線位。

主控IC要直接把電線焊到IC腳上，由於IC腳非常幼，又不可以長時間受熱，以免燒壞IC，所以頗為困難，沒有信心的話就請找個夠經驗的人幫手好了。中央接駁器有接駁頭，可以先接好線才插上。



■接妥線的主線路板

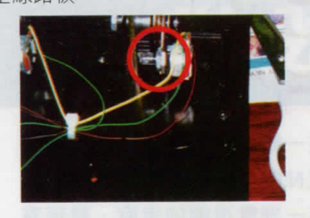
腳掣改造

基本上，T2的腳掣除了那彈弓腳掣、外殼和齒輪外，電阻和電線都可以全丟掉。先鬆開腳掣的彈弓，便可以把電阻拆下來。把原本NEGCON中的油門煞掣電阻的中軸剪去約5mm左右，以透明膠紙加粗中軸，便可以裝到原來T2的電阻位置上。

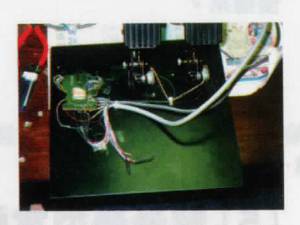
接線方面，依照附圖的接線，應該是沒有問題的。接好線的NEGCON主線路板用膠紙黏在腳掣底板上，把原來外殼上的出線位用銼剉大一點，PS手掣電線和15芯線就可以從那裏伸出來。謹記用膠片把原來的「極歷子」位封住，以免損壞主線路板。



■剪去了中軸小許的電阻



■取回一個舊絲帽把腳掣的絲帽墊高一點，以便腳掣彈弓食力之用。



■以透明膠紙把主線路板貼在腳掣旁邊，就可以收在腳掣盒內。



■好好彈呀……

調校與限制

這個軚盤基本上是為對應《RIDGE RACER》TYPE-A操縱方式來改造的，對其他賽車遊戲如《WIPEOUT》一樣合用，不過就不能用在《CYBERSLED》和《KILEAK, THE BLOOD》上。

玩賽車遊戲時，一定得先進入KEY CONFIG調校一下。由於PS主機在開機時會先讀取NEGCON當時的阻值來作參考，所以開GAME時千萬不要踏着油門煞制，也不要扭動軚盤，直到廠商LOGO出現為止。你大可以它來打《烏蠅機》，踩油門來發炮，包你媽媽以為你鬼上身。調校軚盤時，選±3mm和90˚是最適合的。

軚盤改造

拆開軚盤的頂蓋，這部分的改造不太多，只是把原來軚盤軸上的可變電阻換上NEGCON所用的。謹記千萬別搞錯，NEGCON軚盤所用的可變電阻跟其他部分所用的是有所不同的。

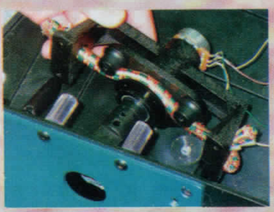
先用六角匙把軚盤軸拆下來，由於那用來扣住可變電阻的扣對NEGCON的電阻不合用，所以筆者便索把它拗斷。用力抽起被牛筋拉住的中軸，可變電阻便會掉下來。

由於NEGCON所用的電阻的軸較幼，所以筆者用透明膠紙把軸加粗。由於PS是以電阻的阻值來判斷軚盤的方向，所以要以電錶小心調校電阻，令OUT位和左右兩邊的電阻大致相同（每邊約4.8kΩ）才好裝回軚盤軸。套回軚盤軸後，便用長索帶把電阻固定。

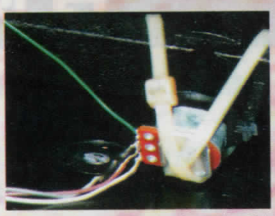
接線方面，先按照原來T2的接線先接上1針（下）、3針和沒用的13針線（中）。由於FORMULA T2內的軚盤電阻接法跟NEGCON不同，沒有接上可變電阻的GND位，為了對應NEGCON，我們便借用了原本在T2內沒有用到的第6針（黑線）。把黑線以幼電線接到電阻剩下來的上位便完成。



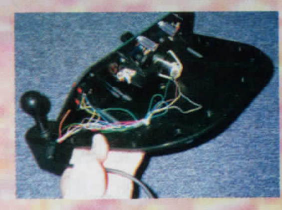
■先加粗NEGCON軚盤用電阻的中軸。



■鬆開面板上四粒小六角螺絲，便可以把軚盤拆掉。



■以長索帶把電阻固定。綠色的電線就接到T2沒有用到的黑線去。



■軚盤部分接線完成。

計下數……

玩過這個軚盤的人大讚這個軚盤效果一流，一些難入的彎角都變得容易，手感也很好。不過，這個軚盤也有不少要改良的地方，例如波棍太近軚盤、太兒戲、不夠扎實，另外，現時以透明膠紙來加粗電阻中軸也不妥當，軚盤用久了便會離位，導致失去控制，以上問題都是有待解決的。

筆者一直沒有提到製作這個軚盤的成本，就是怕嚇壞大家。以下就是這個正斗軚盤的成本——

NEGCON手掣一個	$400.00
FORMULA T2電腦用軚盤一個	$1250.00
雜項	$50.00
合共	$1700.00



這樣昂貴的一個軚盤，大家可會覺得合用呢？

2P LINK GAME

通訊對戰特輯

自從PLAYSTATION推出第一個通訊對戰GAME《METAL JACKET》後，家庭電視遊戲機便正式進入通訊對戰的新紀元，從此大家便無需再忍受一個電視兩個細畫面。其實大家早就玩過通訊對戰的遊戲機了，在哪裏？怎麼這樣善忘啦？那就是大多數人都會玩過的GAME GEAR，G.T.及GAME BOY了。當然，在PLAYSTATION上玩通訊對戰必然是更刺激和更過廝癮，事關最低限度都是一部32BIT主機。現在筆者便向各位介紹一下如何正確玩通訊對戰。





有關設備

當然是要兩部PLAYSTATION啦，另一樣必要的就是通訊對戰CABLE，再加上兩隻相同的通訊對戰GAME，還有最重要的一項——兩部電視機，這也是最難的一項。皆因就算家中有兩部電視機都未必是擺放在一起的，也未必同是國際線或NTSC線的；更何況那些只有一部電視機的家庭，難道真的要將那部「29吋國際線路麗音大電視」搬上搬落不成？或是……？

看官請放心，且聽筆者慢慢道來。

豐儉由人，隨你點玩

為了享受通訊對戰的樂趣，可謂無所不用其技；筆者介紹的各種方法中有平有貴，質數當然是有所分別，事關一分錢一分貨是永恆不變的道理。

(1) 次世代電視

利用那種有雙視窗功能的16：9闊銀幕電視，將它當作兩部電視用；好處是慳地方，但畫面的兩旁可能被刪去。

(2) 舊世代電視

利用那種有P IN P的大電視（最好是34吋）作雙畫面之用；好處仍是慳地方，但另一個畫面則嫌太細。

(3) 抵玩型電視

將兩部GAME GEAR用AV輸入當作雙畫面，好處是慳錢，慳地方及易於攜帶，至於質素嘛……

(4) 高科技電視

用頭戴式液晶體顯示器（即HMD—HEAD MOUNT DISPLAY）作畫面，好處是慳地方及易於攜帶兼且夠哂HI-TECH，還有大畫面奉送（廠方表示：根據比例是等於80吋畫面）；但要忍受昆蟲眼般的感覺（因液晶體顯示器是由六角形組成）。

(5) 超豪華型電視

某牌子的62吋大型背投電視×2，比術機的50吋還要大，臨場感及氣勢都無與倫比，亦無需像正投般要房間全黑才可觀看，至於價錢……筆者已經打算在中了六合彩頭獎（$30000000以上）後馬上購買兩部作為招呼親朋戚友之用。


◆通訊對戰 CABLE


◆PS 的通訊對戰插口



◆兩台 LINK 埋一起的 PS

有甚麼遊戲對應？

RIDGE RACER REVOLUTION

《RIDGE RACER REVOLUTION》在通訊對戰後加入了普通雙打模式及單對單模式，令到遊戲變得更好玩，如果再加上超豪華型電視及本刊今期的 PLAYSTATION 專用軚盤，那麼比起街機便有過之而無不及。

普通雙打模式



◆和單機的比賽沒兩樣，只是加了雙打

單對單模式



◆單對單的比賽

◆兩部 PS 已經連接好的表示





◆在 DEMO 畫面不停地表示可以通訊對戰

◆正等待另一個參賽者



◆決定好後就開始比賽



◆通訊對戰特有的 LOADING 畫面

《RIDGE RACER REVOLUTION》通訊對戰現場實錄



擁有更多的模式

DESTRUCTION DERBY 齊齊撞散佢！

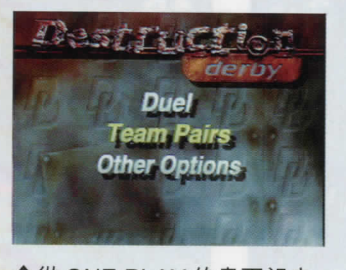
無可置疑，《DESTRUCTION DERBY》是一隻全官能型的格鬥賽車GAME；在接上通訊對戰後，肯定會「撞到七彩」。兄弟！睇車呀！

DUEL 單對單



◆只有兩部車互相追逐

TEAMS PAIRS 隊制賽



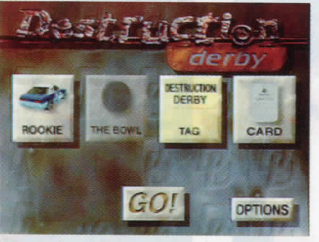
◆從 ONE PLAY 的畫面望去

DUEL 純撞車的單對單

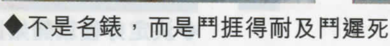


◆正宗的一對一決鬥

TAG 逃亡賽







◆不是名錶，而是鬥捱得耐及鬥遲死

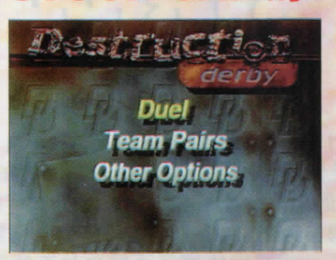
SEEK AND DESTROY 大混戰





◆雖然其他車不會集中追殺你，但你卻要撞其他車取分

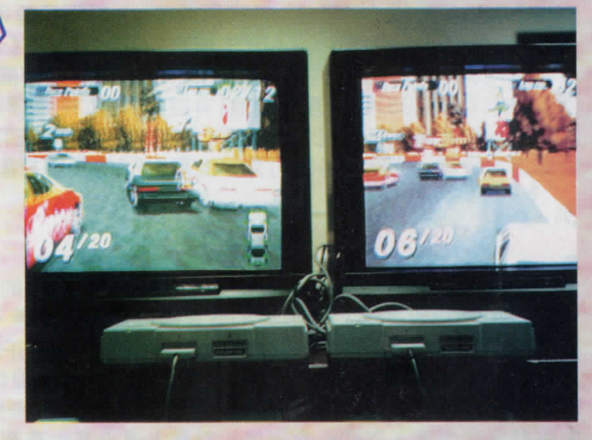
STOCK CAR的RACE PRACTICE





◆最正統最正常的繞圈賽

《DESTRUCTION DERBY》的通訊對戰現場實錄





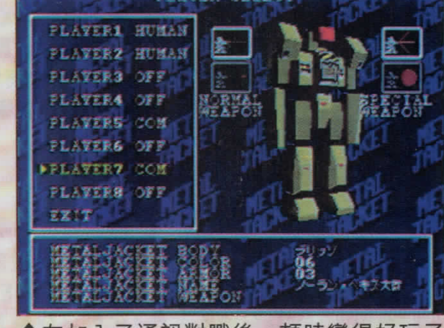
METAL JACKET 刁鑽的射擊GAME

一提到《METAL JACKET》，一般玩家都會「耍手擰頭」，皆因此GAME的難度非常高，並非一般玩家可以「征服」它，所以不太受歡迎。但當加入了通訊對戰後，雖然並沒有新模式，但因可以和朋友一邊捉謎藏，一邊槍來彈往，可玩性便高了很多。

用通訊對戰玩《METAL JACKET》



◆可以將其餘的電腦對手刪除，在決鬥時便不會被搔擾



◆在加入了通訊對戰後，頓時變得好玩了很多

尚有其他遊戲可供通訊對戰

除了以上三個GAME外，更有一些其他GAME可作通訊對戰；而且據筆者所知，遲一陣子PLAYSTATION將會有更多通訊對戰GAME面世，相信將會為大家帶來更大的刺激！



◆《WIPEOUT》，同樣是以攻擊其他賽車為主的賽車GAME



◆《DOOM》，和PC版一樣那麼流暢，終於可以在大電視和別人對戰了



STREET FAXER

文：FUKUDA

小道消息／SEGA會出更強機種？

根據可靠報道，世嘉將會在1998年推出強化機種「SATURN 2」，以應付不斷增多的對手。究竟「S2」會以甚麼形式推出，是否像3DO的M2最初的構想一樣，是件增強附件，現在還未有確實的情報。不過，有一點可以肯定的，就是面對M2與及N64這兩名強敵，進一步加強功能是無可厚非的對策。不知SONY方面又有甚麼新大計呢？

或許有人會說：「既然世嘉都會推出『S2』，那麼現在便不用買SS了。」可是，單看SS在96年的攻勢，便已將以上問題化解。經過95年和PS的硬拼，SS在市場上已明顯地佔據了百份之廿五的市場佔有比率，而在年尾的一連串推廣像推出《VF2》、《VCOP》及《X-MEN》等人氣作與5000日圓回饋的宣傳計劃，的確將PS的鋒頭搶過來。現在，世嘉方面為了在96年達到總銷量500萬架的目標（要知道SS在短短一年已達到150萬架！），訂下了連串的計劃。在遊戲方面，先說其第二輪RPG攻勢：《DRAGON FORCE》、《THOR～精靈王紀傳》、《AIRS ADVENTURE》、《天外魔境外傳 第四之默示錄》及《DARK SAVIOR》等，街機勁作移植：《FIGHTING VIPERS》、《電腦戰機 VIRTUA ON》及傳聞中的《VF3》等，其他生產商的強力支持：《同級生～IF》、《卒業S》、《餓狼傳說3》及《KOF'95》等，還有其他「非遊戲」的軟件像《料理之鐵人》及《AQUA ZONE》等。至於在硬件方面，一共有三款NETWARE推出，分別對應INTERNET、NIFTY_SERVE及GrR NET(不過不知香港玩家又能否使用此服務？)。此外，MODEM、鍵盤及通信對戰線亦會發售。從此上各點可見，世嘉對SS的投資相當大，故此各位SS擁躉毋需因「S2」而賣機，放心買吧。

N64／初心會之秘聞

經過11月25及26日的展覽會後，各界機友所關注的N64終於展示了13隻將會推出的作品。雖然只有2隻遊戲可供試玩（「孖寶兄弟64」和「卡比滾球64」），其餘的皆是播放宣傳錄影帶，可是仍不減其魅力。其中筆者覺得最像樣的反而不是任天堂的作品，而是LUCASFILM的《星球大戰．帝國之影》，畢竟LUCASFILM是一間相當有實力的遊戲生產商（曾推出電腦版《X-WING》及《REBEL ASSAULT》等），有此現像亦不足為怪。不過，都是那句——單看開發畫面不能定奪。

《孖寶兄弟64》在展覽的是50%完成的版本，而《卡比滾球64》則是20%。可能是這個關係，畫面的精細度仍相當粗糙，多邊形的修補並未完滿。在初心會過後，就有人傳出某生產商不滿任天堂寧願展出一隻只有兩成完成度的遊戲作試玩，卻不用一些超過50%完成度的作品（筆者知道起碼有5隻！）至於任天堂方面，對這指責只抱着一副官腔的態度，並未作出進一步的解釋。這樣也對，畢竟任天堂現在只SHOW了跟主機同時發售的3隻作品中其中一隻，而最令人注目的《孖寶3D ADVENTURE》則似乎像隱藏兵器一樣，看來看要到明年二、三月左右才會看到點開發畫面了……

講開N64，不如講講它的其中一款配件《64 DISK DRIVE》吧。根據任天堂出面表示，《64DD》是以磁氣DISK（即MO、MD等）為藍本的可寫磁碟機，而首隻對應遊戲是《ZELDA傳說（暫稱）》。規格方面，每隻磁碟的最大容量是64M BYTE，而最大寫入容量則是20M BYTE，平均尋找時間為150MS(即單倍速光碟的速度)，而資料傳送度為每秒1M BYTE。不要以為單倍速是很慢，要知道現時MD的速度都是單倍速而矣。任天堂表示，《ZELDA傳說》因程武龐大，以盒帶方式來發售似乎不適當，因此便以「64DD」來發售。筆者最希望其售價不要太高，否則會嚇怕很多買家的（包括本人）！

超新作出擊

●超任名作《RPG創作室》續篇現定於明年1月31日推出，BS對應，售價12800日圓。今集大大強化了畫面的精細度，並提供更多的配件給玩者使用，連BGM都可自行設計，期待作。

●超任版《J-LEAGUE EXCITE STAGE 96》將會由EPOCH社發售，96年4月予定，售價9980日圓。

●任天堂SRPG超人氣作《火炎之紋章》將會在96年3月推出最新一集，遊戲形式和上兩集差別不大，只是大大提高了畫面的質素，容量32M，售價9800日圓。

●NEO GEO那隻推廣宣傳CD《NEO．GEO CD SPECIAL》又話只會隨機附送，現在又宣布將會在12月22日獨立發售，售價3800日圓。

●PS又有新作，分別是由MEDIA QUEST推出的射擊作品《SONIC WINGS SPECIAL》和《大戰略PLAYES' SPIRIT》，由OZ CLUB發售，兩隻都是96年3月予定，售價未定。

電視／《遊戲誌》當上電腦遊戲節目顧問

大家可有留意這兩個星期一4時10分亞視的《精靈加油站》節目呢？自12月11日開始，該節目增加了一個講GAME的環節「極度GAME方」，那個環節是得到香港兩間電視遊戲生產商——王氏港建和電腦世紀協力製作的，主要是介紹SATURN和NEO．GEO遊戲。而《遊戲誌》亦有出點綿力，擔任顧問工作。所以，最近《遊戲誌》的編輯就忙上加忙，每個星期都要撲入台拍GAME畫面。

不過，兒童節目始終太多局限，太暴力的場面不可以出，製作人員對電視遊戲的知識又不太夠，所以第一集就搞出個大頭佛，把《侍魂3》的畫面當作《VF II》，錄映時也常有問題發生。

由於現時香港仍未有PLAY STATION的代理，《遊戲誌》又冇理由代亞視到日本傾談電視介紹PS遊戲的事宜，所以現時該環節是沒有介紹PS遊戲的。

不過，《遊戲誌》的編輯說，他們會盡力幫助，要令個節目會愈做愈好，畢竟這類節目在香港可謂絕無僅有嘛。

另外，南視逢星期一也有一個電視遊戲節目，是半小時的，製作得不錯，而且幾UPDATE，大家不妨也欣賞一下台灣的製作吧。

街頭GAME霸王

文：ZAC

VF2＋鐵拳＝SEGA FIGHTING VIPERS

今期出書之時，《SEGA FIGHTING VIPERS》應該周街都有得玩，唔知大家有冇操過？我就玩過下，發覺哩部似乎係「較鮮咗色嘅《VIRTUA FIGHTING 2》加《鐵拳》」。除咗基本操作與VF系列相差無幾外，又加入咗唔少《鐵拳》嘅元素，結果係好正（除咗人物的表情以外……）！尤其係打爆對手套甲個陣時嘅畫面表現，充滿迫力！



至於價錢方面，一般都係五至六蚊（大機），不過，仍然都係同平時有「新機到港」嘅情況一樣，觀眾奇多，玩嘅都係一兩個（通常都會煲機）。

編輯部就多數用CANDY，貪佢好屈。先將對手推埋牆（P＋G）→對手撞牆彈起→一腳兜番佢上天（K＋G）→對手跌番落嚟→按K＋G兜番佢上去……

若對手每次中招都回復（按P＋K＋G），咁就可以兜到佢死為止，如果對手唔回復嘅話，係可以兜三腳（不過與人對戰時請三思先好用）……

不過點都好，哩個GAME已叫好玩，理應可同嚟緊嘅《鬥神傳2》、《餓狼傳說REAL BOUT》、《神凰拳》鬥過。

《餓狼傳說REAL BOUT》新人即係舊人

本文見街時，《餓狼傳說REAL BOUT》相信已經到港。據知先排SNK派專人帶咗盒試版去328試咗一日反應，好鬼熱鬧，所以代理同機鋪老闆決定5蚊鋪。

今次雖然話係《餓狼3 SPECIAL》，但都有啲新（？）人物加入：秦兄弟、山崎龍二（哩3個人就預咗㗎啦！）、棍王BILLY KANE同跆拳道高手KIM KAPHWAN（哩兩個都算新人物……）。可玩性都有，不過……真係有啲悶！

《鐵拳2》夠硬

可能因為而家每兩個星期就會出現一個新人物，所以《鐵拳2》仲可以企硬。我有啲朋友就從來唔玩《鐵拳》嘅，點知一玩就上癮，所以話SEGA嘅《FIGHTING VIPERS》加咗《鐵拳》嘅完素就點會唔好玩呢？

不過呢排真係少咗好多人幫襯《侍魂3》，據我的機鋪朋友講，佢地都爆晒12隻，仲話初初打就覺難，但模熟咗係FORM之後就好鬼易，所以覺得好鬼悶。未講完，佢地又走番去玩《KOF'95》。



《KOF'95》有新屈FORM

講《KOF'95》，我又喺西灣河間「閣仔」收到料，話呀八神庵有一個「大海狗戰法」，就係專對付啲跳埋嚟唔按掣、等你自己出昇昇上天嘅對手。方法：對手從遠處跳過來→小葵花×2→停一停，對手中招後仍在空中→小葵花×2→兜番對手上半空→停一停→小葵花×2……

據佢地講，成功連到嘅話就可以打到對手死為止，但編輯部嘅記錄暫時係十下……不過，對人嘅話，用完後果自負……

邊度仲有一蚊麻雀機？

近排又好似興懷舊，繼早排《太空侵略者95版》後，KONAMI近期隻KONAMI MEUSIUM街機玩落又幾好玩。不過又幾貴㗎（兩蚊一局）。

但係，通脹迫人，打貴機都冇計啦，大家打咗十幾年一蚊局嘅遊戲機，哩幾年先加到兩蚊、三蚊（新到「勁作」除外），都算係咁喇！

之不過，啲麻雀機呀、老虎機哩啲機種，到近兩年都開始加價，麻雀加到兩蚊局，老虎機就一蚊25個CREDIT（變相加價），連《上海》都加到兩蚊局呀陰功！你而家話想少少哋十零蚊打番一個下晝機都好難喇！

但係，我就發現到有間鋪仲係一蚊鋪麻雀，老虎機一蚊50個CREDIT，雖然唔算的乜勁料，但係都話聲俾各位同好知，地點係喺個條著名嘅「鵝頸形的橋」底，同謝菲道交界，地窖入面嘅「機城」，留意，唔係V8對面個間「油器機成」，我都成日去個度蒲㗎！

《鬥神傳2》正式到港

最新消息，《鬥神傳2》街機終於到港喇——喺銅鑼灣「靈精」有一部，每位4蚊，你會唔會即刻扑落去試試？



MARVEL SUPER HERO用豪鬼同阿龍

近排唔知邊度傳出嚟，話《MARVEL SUPER HEROES》可以用豪鬼同阿龍，所以好多人到處挖料。聽講，原來《MSH》塊板一到香港港嘅時候，香港嘅代理就收到兩張紙，教佢哋點出豪鬼同阿龍，而且更喺測試時實際用過。不過，有關方面今次極度保密，到截稿之時仍未見有人用到，大家不妨入玩多幾鋪試下。





好啦，今期講住咁多先，下期見！



無責任新GAME評壇 指定動作



RIDGE RACER REVOLUTION



製造商：NAMCO
價格：5800日圓
容量：CD-ROM

上次去完《PLAY STATION EXPO》，曾說過《RRR》的通信對戰模式好窒，本來不抱太大期望。到了這個遊戲出街，公司循例買兩隻來作通信對戰測試，試過卻發初試時的不暢順感覺完全改善了，想必是在上次公開展出時，吸收了不少意見。米奇也因而一玩再玩。

今次《RRR》用上了一條賽道，感覺上由於初級的速度太慢，要得第一一點也不難。由於三級賽道都有很多不同的地方，玩起來也真多變化，加上連舊賽道也收錄在內，所以相當抵玩。不過，新賽道跟舊賽道相比，就顯得太多彎了，沒有了直路爭逐的緊張刺激。如果跟《RAVE RACER》的MOUNTAIN賽道相比，又覺得起伏不夠，就是MOUNTAIN也有三段搶線直路吧。加上滑行操控也沒有《RAVE》那麼得心應手，所以到現在也一面罵着一面玩。

黑車和舊秘技一早就猜到，沒有甚麼特別，反倒是那架白車，十足《ACTION REPLAY》中的痴線車，怎樣撞車都可以拿冠軍，初玩都幾過癮，慢慢就不想再用了。

把心一橫，就決定去改一套軚盤來給《RRR》用，用軚盤來玩實在正斗得多，不過不是人人享受得到。

評分

機械：4.0分
畫面：3.9分
音樂/音效：3.8分
故事：——
操作性：3.0分
投入度：4.0分
原創性：3.5分
難度：3.5分
平均分：3.7分

無責任編輯：米奇

筆者初時從米奇口中得知《R.R.R.》並不十分暢順，故此並不抱著太大的期望。但當筆者玩過後，那些疑慮便一掃而空，《R.R.R.》的畫面不但十分暢順，而且更十分刺激。平心而論，新跑道的確比舊跑道好了不少，起碼筆者不能像舊跑道般3次便拿得冠軍，證明新跑道實在增加了不少難度，而且也增加了更多趣味。至於通訊戰，相信很多朋友也期待了很久，現在NAMCO終於兌現，令到本GAME更值得大家去玩。假若買了本GAME的朋友，應該馬上和亦有《R.R.R.》的朋友「定番轉」，至於邊個抬電視機……

評分

機械：4分
畫面：4分
音樂/音效：4分
故事：——
操作性：3.5分
投入度：4.5分
難度：4分
原創性：3.8分
平均分：4分

無責任編輯：PUYU神

繼上次的《RIDGE RACER》之後，NAMCO再度出擊，這次的《RIDGE RACER REVOLUTION》更加是超乎想像之外的精采之作。精采呀！首先是那可愛的通訊對戰功能，兩部電視機，兩部PLAY STATION，兩隻遊戲，雖然所有的東西也要兩套，但是只要看到那種精采的程度，便不會介意這些多餘的問題了！不論是操作的性能，賽道的設計也比上隻為佳，所以，使玩的人有很大的投入感，再加上在對戰機能之中，可以選回上次的兩條賽道，更加使黑龍感到滿意。

而在遊戲的的本質方面，《RIDGE RACER REVOLUTION》雖然是一個普通的賽車遊戲，但是遊戲之中各車的性能分別使遊戲本身更加多變化，不論是1P又或是2P也有着一定的速度感這點是最重要的，擁有以上的多點，《RIDGE RACER REVOLUTION》便可以稱得上是近期最出色的賽車遊戲。

評分

機械：3分
畫面：4分
音樂/音效：4分
故事：——
操作度：4分
投入度：5分
原創性：4分
難度：3分
平均分：3.4分

無責任編輯：赤目黑龍

身為賽車遊戲的擁躉，當然是不會放過《RIDGE RACER REVOLUTION》此期待之作吧。既然是一年前PLAY STATION的開山之作，故理論上此一年後的續篇也應該再有一定的TALKING POINT吧。的確，值得先提的是在操控方法及系統方面「RIDGE RACER系列」已到達一個暫時成熟的階段，除非是在科技上，遊戲的程序及操控又出現新突破吧，否則也難望有甚麼重大改變。正因此點，故當《RIDGE RACER REVOLUTION》宣布推出時，所有注意力也完全放於其新賽道之上，而在試玩後亦發覺新賽道玩落的確十分過癮，不過細心分析後，發覺相比之下實際上新賽道的難度竟沒有當初預計中的艱辛，蓋此可能在上一集的特訓中各玩家早已習慣此種特色的賽道，此外在使用NEGCON及自行製作的軚盤操作後更變得毫無難度可言。故總括一句，如閣下是一名追求難度的玩家便會令你索然無味，但如果你喜歡享受對戰的樂趣便非買不可了，因為條新賽道真喺「好好砌」。

評分

機械：4分
畫面：4.5分
音樂/音效：4分
故事：——
操作性：4分
投入度：4.5分
原創性：2分
難度：2.5分
平均分：3.6分

無責任編輯：ARES

近來因為米奇改裝了PS的軚盤放在公司，每日做到「頂唔順」的時候便會開來玩玩，直至某天從自己枱面上那個「腐海」的深處找回上集《RIDGE RACER》後，一玩之下才發覺這一集的確是進步了相當多，一玩之下才發覺上集原來是咁窒嘅，而且今集又有架《飛車小英豪》+《ACTION REPLAY》版白車可用，又可以用秘技玩番上集兩條路，擁有PS而又鍾意賽車GAME嘅同好冇理由唔買㗎(咁我隻上集用嚟咬呀！？)……

評分

機械：3.5
畫面：4.5
音樂/音效：3.8
故事：——
操作性：4
投入度：4.5
原創性：3.5
難度：4
平均分：3.97

無責任編輯：J.J



無責任新GAME評壇 指定動作



SEGA RALLY CHAMPIONSHIP



製造商：SEGA
價格：5800日圓
容量：CD-ROM

愛上了玩賽車遊戲的米奇並不是個飛車高手，尤其是對這個《SEGA RALLY CHAMPIONSHIP》，最初更是一籌莫展。不過，看其畫面和音響，實在忍不住要多玩幾次。

以手掣來玩這個遊戲容易多了，調校起來簡單多了，轉波也準確得多。當然，有人喜歡以軚盤來玩，但是這個遊戲不知怎的，以SEGA軚盤來玩總是很容易就過火位，不過這是不是數碼軚盤的缺點，還是開發者對軚盤的表達技巧不夠經驗，抑或是SEGA的軚盤實在太輕……

看到近期SATURN的GAME，水準實在愈來愈高。像這個遊戲，不單沒有甚麼爆山現象，就是背景中的圍觀人群也都造了出來，乍看之下，實在難以分辨出這是街機還是家庭機。速度感方面，SEGA SPORT近期製作了那麼多賽車GAME，自然駕輕就熟。車子的滑行和轉向都能配合不同路面而有所變化，REPLAY時也很好看，因為所有敵車都有顯示出來。看見車子轉向時那反手軚也能在車輪的方向上表現出來，實在不錯。

賽道方面，變化也算相當多，但就沒有《RRR》和《山卡啦賽車》那種起伏。總括來說，這是個相當不錯的賽車遊戲，不過，可以的話，請讓我把那個總是說「MAY BE!」的領航員掉出車外……

評分

機械：3.0分
畫面：4.1分
音樂/ 音效：2.8分
故事：——
操作性：3.5分
投入度：4.5分
原創性：4.0分
難度：3.5分
平均分：3.6分

無責任編輯：米奇

說實在，最初真的不敢對《SEGA RALLY CHAMPIONSHIP》有任何「妄想」的期待，一年前的《地通拿》事件實在令人太難忘了。不過，在早陣子玩過《F-1》及《山卡啦》兩隻SATURN賽車遊戲後卻令筆者的觀點有所改變，似乎有關方面已有所覺悟。平心而論，查實以主機的性能而言，SATURN是有能力凌駕於PLAY STATION之上的，故相信《SEGA RALLY CHAMPIONSHIP》一定會有所作為的。果然，試玩後發覺《SEGA RALLY CHAMPIONSHIP》絕對毫不遜色於《RIDGE RACER REVOLUTION》，不論畫面及處理上也令人滿意，唯一輸蝕的便是別人對戰以兩台電視進行，但《SEGA RALLY CHAMPIONSHIP》卻以畫面分割進行，相對來說即是兩名玩者的視界也變小了，不過話分兩頭，你又可以話好難搵到兩組機同一個肯自願抬機嘅傻佬嘅。

評分

機械：4分
畫面：4.5分
音樂/ 音效：2分
故事：——
操作性：3分
投入度：4分
原創性：2.5分
難度：3.5分
平均分：3.3分

無責任編輯：ARES

記得這遊戲最初推出時，索價是令人吃驚的每局8元，當時在下玩後的評價是「畫面好靚、但揸起來好怪、最慘喺好貴！」，就算到現在SATURN版推出，在公司碟玩之後，在下對這遊戲的評價仍是以上的三句。可能是因為這是拉力賽，要強調慣性滑行的重要性吧，但每個彎都要用滑行才能通過，對玩慣一般賽車遊戲的人來說（包括自己）總是難以適應，但以一個移植到家庭機的賽車遊戲來說，水準無可否認是相當強勁，希望以後的SATURN賽車遊戲都能保持這種水準吧。

評分

機械：3.3
畫面：4.0
音樂/ 音效：2.8
故事：——
操作性：3.8
投入度：4.0
原創性：4.0
難度：3.8
平均分：3.67

無責任編輯：J.J

在近期云云的賽車遊戲之中，除了是《RIDGE RACER REVOLUTION》之外，最受注目的便是這隻《SEGA RALLY CHAMPIONSHIP》了。遊戲是和街機版的可以說是完全的一樣，所以，以新意來說已是不足了，但是單以家用遊戲機而言，卻是一隻值得一提的遊戲。首先是其操作性方面，《SEGA RALLY CHAMPIONSHIP》的操作方法對黑龍而言是一種非常可怕的體驗，幸而「波動拳！踩油！」、「昇龍拳！踩油！」這種情況不會在SATURN版中出現，否則，相黑龍會完全不理會這隻遊戲，雖然如此，但其入彎的操作卻比街機的困難得多，這可能是沒有了波棍的緣故。操作上雖是有少許的問題，但精采的畫面為這遊戲帶來的好處是遠比以上的缺點為多，所以亦使玩的人增加了投入感。

評分

機械：3分
畫面：4分
音樂/ 音效：3分
故事：——
操作度：3分
投入度：3分
原創性：4分
難度：4分
平均分：3.4分

無責任編輯：赤目黑龍

《SEGA RALLY CHAMPIONSHIP》正是SEGA年尾三部曲的後着（先前的當然是《VIRTUA COP》和《VIRTUA FIGHTER 2》），相信很多朋友都以此三隻GAME的好壞作為會否買SATURN的考慮因素，而筆者近日則見很多平時不太投入打機的朋友都紛紛買機，細問之下，原來大都是被以上的數隻GAME吸引，在受不住誘惑後才大破慳囊的。說回此GAME，其移植度已經無需多讚，基本上SS版《SEGA RALLY CHAMPIONSHIP》的流暢度及速度感已經有街機版的九成以上，只剩下解像度一環而矣，而且還可以雙打，雖則不是「通信對戰」，但在同一畫面內也不覺有HOLD機的現像，「AM 3研」今回可算是沒有丟面了。不過筆者現在最期望的反而是「AM 3研」的新作──《電腦戰機VIRTUA ON》！

評分

機械：3.8分
畫面：4分
音樂/ 音效：3.5分
故事：——
操作性：4分
投入度：3.8分
原創性：3.5分
難度：4分
平均分：3.8分

無責任編輯：PUYU神



無責任新GAME評壇 半指定動作



DARIUS外傳

製造商：TAITO
價格：5800日圓
容量：CD-ROM



記得以前玩《DARIUS》時已玩至死去活來，而此作亦是少數能令ARES臣服的遊戲之一，因為實在太難玩，其難玩的程度可說已達「屈水」的階段，玩者定必像鬼上身般不斷將硬幣放進該機的肚子中。不過在多月前得悉《DARIUS》會於SATURN推出續篇《DARIUS外傳》時，多年前已被打沉的「DARIUS怨念細胞」竟再次爆發。結果，筆者又再次被愚辱至焦頭爛額，專嚴又再次被踐踏到地底，真可憐！不過以畫面及機械來說，《DARIUS外傳》的確令筆者滿意，由於各首領的設計均以海洋生物作為藍本，故當與之對陣時總有一種異樣的感覺，加上不俗的畫面效果的確令玩者的投入度大增。至於，值得一提的是此遊戲的大彈應用確像筆者少年時代的遊戲般——「無敵救命大彈」，故讀者在攻略此遊戲時切勿孤寒，應掟便掟吧。

評分

機械：3分
畫面：3分
音樂/音效：3分
故事：——
操作性：3分
投入度：3分
原創性：1分
難度：5分
平均分：3分

無責任編輯：ARES

DARIUS在街機上是一個相當著名的系列，它受歡迎的最大原因，可算是那些在版面上所用的特殊效果及各版的首腦設計，雖然以往亦曾在不少家庭機種上推出過，但和今次的SATURN版相比就遜色得多了，以難易度來說，這遊戲可算是中上的程度，但亦因為各首腦的攻擊方法都有着自己的特色，你又可在過版時選擇走不同的路來調教難易度，令這遊戲的可玩程度大為提高，若想買一個抵玩的射擊遊戲，在下會推薦這遊戲給大家。

評分

機械：4.2
畫面：4.3
音樂/音效：4.0
故事：——
操作性：3.5
投入度：4.0
原創性：3.8
難度：3.7
平均分：3.92

無責任編輯：J.J

唉……射呀射！射呀射！大魚呀！好大條呀！這是TAITO的經典射擊遊戲，可是這真是經典到唔經的作品，每次的玩法是一樣的，而且魚的設計亦欠缺了新意，每次也是差不多的，玩下去也只有令人更加「厭」。遊戲方面，依然是一貫的模式，而且以一向SATURN的質素而言，畫面的處理是很難令人接受的，這樣直接影響到黑龍對這遊戲的印像。以一隻射擊遊戲而言，如果出得太多隻的話，而且又不加改進的便一定會招致失敗，《DARIUS外傳》便是一個好例證，其實可轉的地方是有很多的，例如可以像《沙羅曼蛇》般的混入直向的模式，這樣便能使遊戲更加多變，更加受歡迎。

評分

機械：1分
畫面：2分
音樂/音效：1分
故事：——
操作度：2分
投入度：0分
原創性：2分
難度：5分
平均分：1.8分

無責任編輯：赤目黑龍





無責任新GAME評壇 自選動作



海底大戰爭 SATURN版

機種：SATURN
製造商：SIMS
遊戲性質：STG
價格：6800日圓
容量：CD-ROM

以前一直聽到人家説，同一遊戲在SATURN上執行會比在PLAY STATION上暢順和少LOAD碟，我一直都認為是錯覺，是玩者一廂情願，因為性能上PLAY STATION的CPU是比SATURN一顆CPU要快的。

不過，有時並非快就代表遊戲好的，心機也很要緊，SATURN版《海底大戰爭》就令我有這種感覺。PS版《海》是XING ENTERTAINMENT負責移植的，而SS版就是SIMS。分別最明顯的，是SS版多了一段CG動畫片頭，雖然對遊戲本體沒有甚麼影響，但總令人覺得SS版較抵。遊戲方面，由於是不同公司移植，雖然乍看之下沒有兩樣，但發彈數量和敵人出位都有所不同，而SS版有浮冰可以炸，PS版就沒有，這也令人覺得SS版較好。

也不是甚麼也是SS版較好的，論遊戲流暢程度就的確是PS版佔優了，起碼見首領時是這樣。另一點米奇覺得不太好的就是預設FREE PLAY了，玩遊戲當然不是要好似考試那樣認真，但也應有起碼的難度。預設FREE PLAY的話，只要有耐性就一定可以爆機，那又有甚麼挑戰性可言呢？

評分

機械：3.4分
畫面：3.9分
音樂/音效：2.8分
故事：——
操作性：3.7分
投入度：4.3分
原創性：4.2分
難度：2.8分
平均分：3.6分

無責任編輯：米奇

D之食卓 COMPLETE GRAPHICS

機種：PLAY TATION
製造商：ACCLAIM JAPAN
價格：8800日圓
遊戲性質：AVG
容量：CD-ROM 3枚

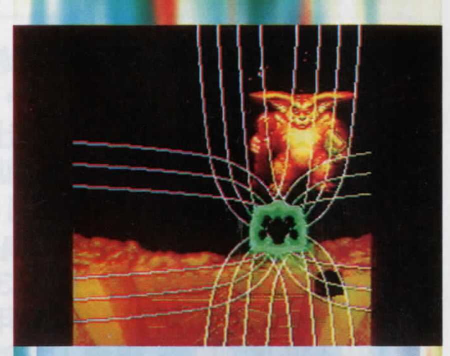
《D之食卓》是一隻十分出色的AVG，如今移植在PS上，可説是PS用家的天大喜訊，皆因PS的動畫機能是有目共睹的，所以PS版的畫質比SS版及3DO版的都要好，而且縱使用上3枚CD，但售價仍然冇變，可算是有良心。遊戲方面，其陰森可怖的氣氛實在非常出色，假若在家中關掉燈，然後用大電視和高級音響獨個兒玩，筆者保證你有一個難忘的晚上！另外，本GAME的難度較低，高手玩恐怕會因太易而乏味，但亦因此會適合一些初哥和一些不玩AVG的朋友，所以亦未至於是缺點。

評分

人物：3分
畫面：4.5分
音樂/音效：4.5分
故事：3分
操作性：4分
投入度：4.5分
原創性：3.8分
難度：3.5分
平均分：3.85分



無責任編輯：PUYU神



GUNBIRD

機種：SEGA SATURN
製造商：PSIKYO
遊戲性質：STG
價格：5800日圓
容量：CD-ROM

這陣子真是多射擊遊戲推出，一隻又一隻，玩也玩不完，《GUNBIRD》便是一個好例子，在街機時已不知花了多少錢在這遊戲之上，現在移植在SEGA SATURN之上真是令黑龍感到非常的欣慰，因為終於可以不用不停的入錢去將此遊戲「打爆」了！此SEGA SATURN版的《GUNBIRD》真是十分的可愛，因為多了一個非常方便的「拖版」功能，多得這個功能，玩者可以更自主地移動，不用像街機般被「扯來扯去」，玩得自由自在。除此之外，在遊戲之中，是有「十分多」ENDING的，尤其是2P的時候，不同的人物配搭也會有不同的ENDING，真是非常有趣，另外，那些日本玩家所繪畫的人物又真是「抵死」得很，有百多張呢！抵玩！抵睇！

評分

人物：3分
畫面：3分
音樂/音效：2.5分
故事：——
操作性：4分
投入度：3分
原創性：3分
難度：3.5分
平均分：3.1分

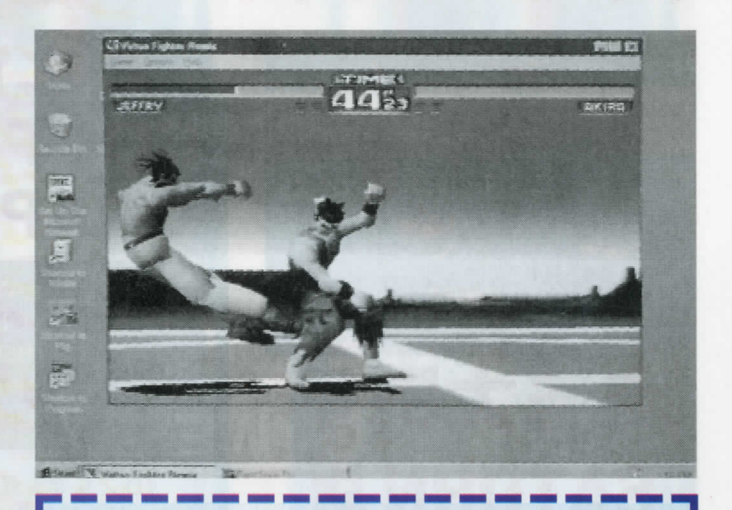
無責任編輯：赤目黑龍



次世代電腦遊戲戰國時代

過去，人們都認為玩電腦遊戲的人很少會同時接觸家庭電視遊戲，相反亦然。WINDOWS 95在今年年中推出，對整個電腦市場帶來了很大的衝擊，電腦遊戲的硬件市場立即活躍起來，大家的電腦都需要為迎接WIN95而升級，新硬件也因為WIN95提供的新功能而陸續推出——3D加速卡、SATURN手掣界面卡、95專用遊戲，加上日文WIN95的加入，更令人相信，次世界電腦遊戲戰國時代經已來臨……

文：威記



加速卡大戰

在WIN95推出以前，已有一連串以3D CG來表現的遊戲，可是局限於DOS、WIN 3.1和現有硬件的機能，現時3D遊戲都有解象度低、用色數少、速度緩慢的問題。近期，多家大硬件生產商都開發他們的專用3D畫面加速卡，並配合日本和美國的大遊戲生產商，企圖像當年CREATIVE LAB一樣，取得訂立3D加速器標準的地位。

一些3D加速卡更提供其他額外功能，例如同時兼具音效卡功能、可接駁SATURN手掣等。雖然幾乎所有這類3D加速卡都說可以用在486DX66上，但是大家都知道，要享受最新3D遊戲，還要令WIN95暢順執行，PENTIUM 90以上的CPU才算是最低要求。據威記的心得，就是用P120 CPU，也要把CLOCK SPEED針到133MHz才真正令人滿意（買不起P133嘛……）。

價錢方面，這些加速卡售2700元至3500元不等，選購時更要留意你所使用的總線是VL BUS還是PCI（雖然VL BUS已開被淘汰……）。

不過，有一點要注意的，是這些加速卡都是互不兼容的，它們的遊戲也不可以互通，所以想買一張卡玩齊所有遊戲現時是不可能的，選購時就更加要三思了。

3D BLASTER

以SOUND BLASTER「奪得」SOUND卡制式標準的CREATIVE LAB新目標。卡上內置了2M VRAM，還有所謂TRUE TEXTURE MAPPING。遊戲方面，隨GAME附送4個遊戲，而12月推出的美版《鬥神傳》就是焦點所在。



一般的3D加速卡，都會有以下性能：

▲提高對應軟件的3D處理速度
▲增加3D畫面的解象度和可顯示色數
▲加快一般畫面的顯示速度
▲隨插即用（PLUG-AND-PLAY）功能對應WIN95
▲對應多種3D遊戲開發工具，如MICROSOFT GAME SDK中的DIRECT 3D引擎

DIAMOND EDGE 3D

這張卡最受注目的它除卡附送了兩個SATURN移植作——《VR FIGHTER REMIX》和《PANZER DRAGOON》。這卡分DRAM版和VRAM版，DRAM版較平。另外，它內置了音效卡功能，還可以接駁SATURN的手掣。

NEC 3D加速晶片

以PC9801系列電腦「統治」日本電腦界多年的NEC近年受DOS/V互換機的衝擊不少，在最近的發表會中，他們宣布會與NAMCO合作，NAMCO會以NEC開發的3D加速晶片，移植他們的街機作品，已啟動的計劃包括《RAVE RACER》、《鐵拳》和《AIR COMBAT 22》。這無疑是另一支不容忽視的力量。不過，現時仍未知道NEC的3D加速卡會是給DOS/V互換機使用，還是給PC9801的。





比茲・蓋爾的新目標——遊戲

說 MICROSOFT 的主人比茲・蓋爾（BILL GATE）的一句話可以影響全球上億部電腦，相信一點也不為過。WINDOWS 95充分證明MICROSOFT的野心和實力，而主要為WIN95而設計的GAME SDK就更顯示比茲・蓋爾的統戰計劃已進展到遊戲界。

GAME SDK說穿了就是一大堆電腦硬件用在遊戲時應怎樣去用的制式指引，是 MICROSOFT 要為編寫遊戲的人訂立一套標準，當中的各部件一點也不新奇，但對電腦遊戲界卻舉足輕重。

GAME SDK 包含了很多部件，例如 CD-ROM 一放入 CD-ROM機就可以自行啟動的「AUTO PLAY」，用在網絡和電話線通信遊戲上的「DIRECT PLAY」、定義了 WIN95 3D 描繪機能的「DIRECT 3D」，還有一大堆定義函式如「DIRECT DRAW」、「DIRECT SOUND」、「DIRECT MPEG」、「DIRECT INPUT」等。簡而言之，GAME SDK 的推出，就是要以OS系統WIN95來制霸電腦遊戲界，因為沒有OS支援，電腦遊戲也只不過是一張價值十元的膠碟而已……



日文 WIN95 帶來的衝擊

香港人一向受日本遊戲的影響不少，當初因為電腦所用的制式不同，所以電腦遊戲就以美國和台灣製品為主。到了 DOS/V 推出，加上台灣人大量中文化日本 9801 遊戲，才令日本風日濃。

12月，日本正式推出日文版WIN95，幾間日本電腦遊戲生產商已立即緊隨，其中以TGL反應最快，就在日文WIN95推出的當日推出一個WIN95專用的RPG遊戲《R2 遺跡之道》，此外，才推出了J-WIN版不久的《MOBIUS LINK》，竟然立即在12月推出WIN95專用的續集《MOBIUS LINK 2 FOR WIN95》。另外，《紺碧之艦隊 2 PERFECT》、《古大陸物語FX》和《古大陸物語 天使之淚》等已定出推出日期，可見日本遊戲生產商對WIN95的支持。不知香港人又能否玩到這些大作呢？

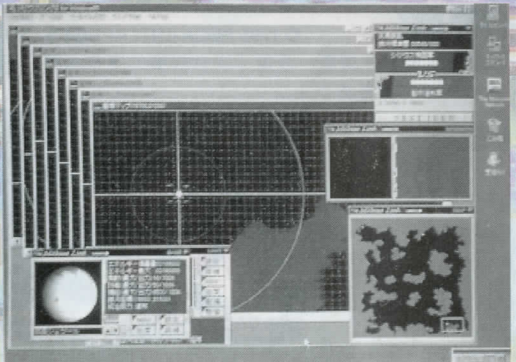


世嘉的舉動

隨了移植多隻 SATURN 遊戲給 3D 加速卡外，世嘉近期也有多隻 MD 遊戲移植到 WINDOWS 上，日本東芝推出的一部電腦「BREZZA」就隨機附送了一隻電腦版《SONIC CD》，而美國世嘉就把三個 MD 作品《海豚大冒險》、《TOMCAT 戰》和《漫畫英雄》移植為 WIN3.1 與 WIN95 相對應版本，加上 96 年末跟香港有線合作的自選遊戲服務和一連串以 SATURN 上網的軟硬件推出，都顯示世嘉再投資於電腦遊戲的決心。





香港玩家怎樣迎接日文 WIN95？

威記曾經向一間在港出名售賣日本電腦遊戲的店舖查詢訂購日文 WIN95 的價錢，對方竟獅子大開口索價 3300 元，但據知 WIN95 在日本的市價只是一萬日元左右，實在有點兒過分。大家看來應靜觀其變，反正自然會有人入貨……

安裝方面，由於 WIN95 不像 WIN3.1 一樣可以在同一硬碟上安裝多個版，本所以最簡單的方法，莫如多買一隻開機硬碟，並買兩個 HARD DISK MOUNT（約售 180 售元）來分別把原來的開機 C 碟和給日文 WIN95 用的硬碟裝在裏面，要玩遊戲時一拔即可，既方便又清楚。



95年版 SATURN遊戲總目錄
收錄時期：94年11月22日～95年12月15日

作品總數

ACT	11作	FIG	12作	SOC	3作
ARPG	3作	PZG	12作	SPT	14作
AVG	14作	RAC	7作	SRPG	1作
ELE. BOOK	6作	RPG	1作	STG	14作
ETC	14作	SLG	11作	TAB	21作

合共 144作

列表註釋

1. 開發商
2. 發售日期
3. 價格
4. 最多同玩人數
5. 其他對應設備

TAMA
© 1994 TIME WARNER INTERACTIVE

以全多邊形去製造一個很簡單的遊戲，雖有大材小用之感，但其多變化的地形及強烈的3D感覺令到此GAME尚可一玩。

總合平均/4.0分
1. TIME WARNER INTERACTIVE
2. 94年11月22日
3. 5800日圓
4. 1人
5. ——



熱血親子
© TECHNOSOFT

典型橫向格鬥動作遊戲，在PS上推出時因經常窒機，所以不受歡迎，但SS版則完全改善了這缺點。不過TECHNOSOFT最拿手的卻是STG GAME。

總合平均/ 分
1. TECHNOSOFT
2. 95年7月21日
3. 5800日圓
4. 2人
5. ——



CLOCKWORK KINGHT大冒險 上卷
© 1994 SEGA ENTERPRISES LTD.

以全CG來表達的動作GAME，主角和其他角色及背景都配合得很好，充份地表現出次世代機的性能，一隻相當好的作品。

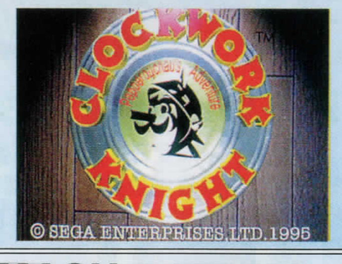
總合平均/7.3分
1. SEGA ENTERPRISES
2. 94年12月9日
3. 4800日圓
4. 1人
5. ——



CLOCKWORK KNIGHT大冒險 下卷
© SEGA ENTERPRISES LTD.

在上卷得到好評的《CLOCKWORK KNIGHT》並未就此滿足，在下卷時的3D CG技術表現得更純熟自然，非常出色的作品。

總合平均/ 分
1. SEGA ENTERPRISES
2. 95年7月28日
3. 4800日圓
4. 1人
5. ——



輝水晶傳說
© 1995 SEGA ENTERPRISES LTD.

一隻由頭至尾都很動畫化的動作遊戲，表現了次世代機的應有水準，可惜內容略單調，所以成績只在及格之上。

總合平均/ 分
1. SEGA ENTERPRISES
2. 95年4月28日
3. 5800日圓
4. 2人
5. ——



STREAM GEAR MASH
© TAKARA CO.,LTD.

一個相當可愛的3D視點動遊戲，小小機械人在一個酷似《LAND STOKER》的地景中穿梭歷險，誓要把女主人救出。

總合平均/ 分
1. TAKARA
2. 95年9月29日
3. 5800日圓
4. 1人
5. MEM



新・忍傳
© SEGA ENTERPRISES LTD.

出自MEGA DRIVE《SUPER忍》的最新系列作，採用大量實寫影象來作原畫。此GAME的難度仍然是那麼高，不怕難度的朋友大可試試。

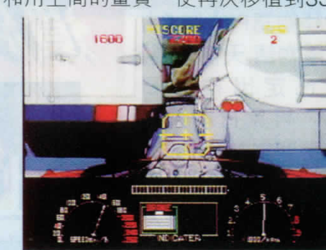
總合平均/ 分
1. SEGA ENTERPRISES
2. 95年6月30日
3. 4800日圓
4. 1人
5. ——



THUNDER STORM & ROAD BLASTER
© DATA EAST/ECSECO DEVELOPMENT

當年在MEGA CD中推出的播片式動作遊戲，如今加入了一點點新元素（其實只是新錶板）、對應軟盤，和用上高的畫質，便再次移植到SS來。

總合平均/ 分
1. ECSECO
2. 95年10月20日
3. 6800日圓
4. 1人
5. 軟盤





RAYMAN

© UBI SOFT

色彩豐富的動作遊戲，玩者要在一個古靈精怪的世界中找出並有用回所有同伴，途中的陷阱相當多變化，是個值得一玩的遊戲。

總合平均/ 分

1. UBI SOFT
2. 95年11月17日
3. 5800日圓
4. 1人
5. MEM



VIRTUAL HYDLIDE

© SEGA/T&E SOFT

終於連ARPG都用上3D去表現，整個GAME的自由度很大，不過主角的動作總是怪怪的，看來尚未取得這類遊戲的要訣。

總合平均/4.5分

1. SEGA ENTERPRISES
2. 95年4月28日
3. 5800日圓
4. 1人
5. MEM



BUG！

© SEGA ENTERPRISES, LTD.

一隻尾巴長了刺的小蟲為從蜘蛛女王手上救出被捉去的同伴，而在昆蟲世界中歷險的遊戲。這遊戲最特別之處是小蟲可以往版圖的前方和深處移動，具3D的感覺。

總合平均/ 分

1. SEGA ENTERPRISES
2. 95年12月8日
3. 5800日圓
4. 1人
5. ——



SHINING WISDOM

© SEGA ENTERPRISES,LTD.

不用多說，如果是《SHINING》系列的FANS，就請馬上排隊付款。GAME中的角色全是以CG作原畫，新加入的連打系統就更加有趣。

總合平均/6.0分

1. SEGA ENTERPRISES
2. 95年8月11日
3. 5800日圓
4. 1人
5. MEM



CLOCKWORK KNIGHT福袋

© SEGA ENTERPRISES, LTD.

令不少買了上兩集的玩家「媽」聲四起的總集篇，除收錄了兩集的全部內容外，還加入了獨有的「首領匯演」和「電影匯演」模式。

總合平均/ 分

1. SEGA ENTERPRISES
2. 95年12月15日
3. 6800日圓
4. 1人
5. ——



魔法騎士

© CLAMP/講談社/讀TV/電通/TMS/SEGA

著名動畫遊戲化作品，遊戲以故事的第一部為藍本，但是故事卻作了大幅的修改，而且特地為遊戲拍攝了不少新的動畫片段，可見廠方對這作品的重視程度。

總合平均/8.0分

1. SEGA ENTERPRISES
2. 95年8月25日
3. 4800日圓
4. 1人
5. MEM



WAN CHAI CONNECTION

© SEGA COMPUTER DESIGNED BY MICRONET

一個以香港灣仔為背景的實景AVG。故事主角由杉本彩及布川敏和飾演。故事離不開殺人事件的偵探故事。

總合平均/4.0分

1. SEGA ENTERPRISES
2. 94年11月22日
3. 7800日圓
4. 1人
5. MEM



真說・夢見館

© 1994 SEGA ENTERPRISES,LTD.

在MEGA DRIVE中大獲好評的AVG GAME，除了畫面漂亮了不少外，音效也提高不少。故事中玩家是以第一身去進行。

總合平均/6.0分

1. SEGA ENTERPRISES
2. 94年12月2日
3. 7800日圓
4. 1人
5. MEM



MYST

© CYAN/SUNSOFT

一個由私人電腦移植過來的大作RPG，GAME中的畫面華麗非常。故事在MYST島上進行，主要是破解一些謎團。

總合平均/6.5分

1. SUNSOFT
2. 94年11月22日
3. 7800日圓
4. 1人
5. MEM，滑鼠



RAMPO

© SEGA /「RAMPO」製作委員會

松竹與SEGA共同製作的數碼影像與CG配合的AVG，擁有感情導入系統，用不同的感情作反應便會有不同的劇情與結局，是一個發生在本世紀初的偵探故事。

總合平均/5.8分

1.SEGA ENTERPRISES
2. 95年2月24日
3. 7800日圓(雙CD)
4. 1人
5. MEM



DARK SEED

© 1992, 1993CYBERDREAMS,INC / © 1974 H.R.GIGER / © 1995 GAGA COMMICATION INC.

移植自私人電腦中的名作，全GAME瀰漫着詭秘懸疑的氣氛，但圖版也十分精采，是一隻典型的恐怖GAME。

總合平均/6.3分

1. GAGA
2. 95年7月7日
3. 5800日圓
4. 1人
5. MEM，滑鼠



QUANTUM GATE I

© HYPERBOLE STUDIOS

以近未的2057年為故事背景，講述地球正面臨嚴重危機，需要得到來自惑星AJ3905的某種礦石來靜化地球的空氣。遊戲是移植自美版遊戲的，連對白也完全日語配音。

總合平均/5.0分

1. GAGA COMMUNICATIONS
2. 95年9月29日
3. 5800日圓
4. 1人
5. MEM、滑鼠



學校之怪談

© SEGA ENTERPRISES,LTD.

和一套同名電影一起推出的恐怖AVG，故事發生在夏天的一間學校裏，全GAME以真實影象構成，對中國人來説，最恐怖的莫過於其發售日期……

總合平均/5.5分

1. SEGA ENTERPRISES
2. 95年7月14日
3. 5800日圓
4. 1人
5. MEM、滑鼠



重裝甲少女組

© 日本VICTOR/TV東京/VICTOR ENTERTAINMENT

曾在香港播映的動畫OVA以遊戲來作延續，奪取了全日本新摔角王者寶座的美弓要面對來自新摔角團體「獅子之穴」的挑戰。實時指令式格鬥可說是PC-FX《BATTLE HEAT》的改良版。

總合平均/6.5分

1. VICTOR ENTERTAINMENT
2. 95年9月29日
3. 6800日圓
4. 1人
5. MEM



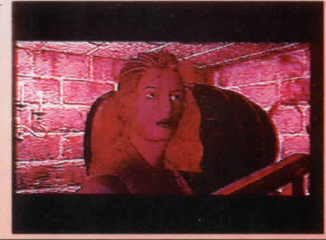
D之食卓

© 1995 WARP INC. © 1995 ACCLAIM JAPAN LTD.

由3DO移植過來的超大作，其氣氛之恐怖及懸疑詭秘的感覺都不是一般AVG所能相比的，SATURN版比3DO版有着更快的LOAD碟速度。記着：一個人，熄燈，戴耳筒，包你有個難忘之夜……

總合平均/6.0分

1. ACCLAIM JAPAN
2. 95年7月28日
3. 8800日圓(雙CD)
4. 1人
5. MEM



X-JAPAN VIRTUAL SHOCK 001

© SEGA · SEGA · I2 PROJECT/EXCESS24/SEGA

X-JAPAN是日本一隊形象突出的樂隊組合，這遊戲是以94年12月，X-JAPAN在東京巨蛋球場舉行演唱會的時候為題材，講述你無意中得到了後台的出入許可，你就要把握機會，拍攝X-JAPAN的珍貴照片。

總合平均/6.2分

1. SEGA ENTERPRISEES
2. 95年10月20日
3. 6800日圓
4. 1人
5. ——

學校怪談　花子來了！

© CAPCOM

若然你可以感受到花子獨有的黑色喜劇魅力，那麼你便可以算得上是一個品味獨到的人了！不信的大可一試！

總合平均/4.0分

1. CAPCOM
2. 95年8月11日
3. 4980日圓
4. 1人
5. MEM



THE PSYCHOTRON

© THE MULTIMEDIA SHORE

移植自電腦遊戲的AVG，故事以蘇聯解體為背景，講述那時一件由俄羅斯開發中的秘密武器「PSYCHOTRONIC GENERATOR」突然神秘失踪。

總合平均/5.2分

1. GAGA COMMUNICATION
2. 95年10月27日
3. 5800日圓
4. 1人
5. MEM、滑鼠



藍調芝加哥特警

© RIVERHILL SOFT INC.

在日本的電腦遊戲中著名的作品，取題材選自原著《J.B.RAROLD事件簿》的第五作，超過100分鐘影象都是在芝加哥和荷里活取景拍攝。

總合平均/5.3分

1. RIVERHILL SOFT
2. 95年9月22日
3. 7800日圓（雙CD）
4. 1人
5. MEM



STRAHIL

© DATA EAST/MEDIA ENTERTAINMENT

一個曾在LASER ACTIVE推出的冒險遊戲，玩法跟《THUNDER STORM》差不多。主角為了令自己;所處的虛無世界得到生機而到處找尋7顆水晶。

總合平均/5.3分

1. MEDIA ENTERTAINMENT
2. 95年11月24
3. 4800日日圓
4. 1人
5. ——



EMIT Vol.1,Vol.2,Vol.3 © 光榮

一個由赤川次郎原著，井之又睦作人設的偵探遊戲，是一隻給日本人學英文的教育性遊戲，一共3集，閣下可對赤川的故事感興趣？

總合平均/5.8分

1. 光榮
2. 95年3月25日(Vol.1)，4月1日(Vol.2,Vol.3)
3. 各8800日圓
4. 1人
5. MEM







冼拿記念專集 © ASFL/RACING CLUB INTERNATIONAL/SEGA

顧名思義，是一隻為了記念冼拿而推出的資料集，分別收錄了87、88、90及93年的資料，圖版超過1000張，而且還有冼拿生前的訪問。

總合平均/5.0分

1. SEGA ENTERPRISES
2. 95年4月28日
3. 8800日圓
4. 1人
5. ——



THE野球拳SPECIAL今夜大戰12回 © SOCIETA代官山

如果閣下喜歡一些簡單的遊戲如猜拳但又沒有人陪你玩，那麼便要購買此GAME，皆因有12位不同風格的美女陪你玩猜拳，先此聲明，這是一個好GAME。

總合平均/4.0分

1. SOCIETA代官山
2. 95年7月28日
3. 6800日圓
4. 1人
5. ——

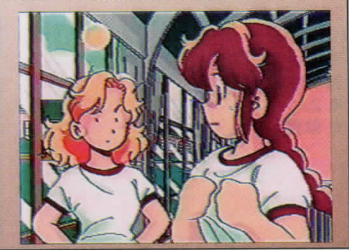


YUMIMI MIX REMIX © 竹本泉/GAME ARTS

將MEGA-CD版完全忠實地移植過來，但也加插了不少新的MINI GAME，而且以豪華形式包裝，再加送全彩色設定集，真正的實大飽。

總合平均/6.0分

1. GAMEARTS
2. 95年7月28日
3. 5800日圓
4. 1人
5. MEM，滑鼠



天地無用！CD-ROM FOR SEGA SATURN © AIC/PIONEER/YUMEDIA/AROMA

這可說是《天地無用！》這動畫直到現在最完備的資料庫。裏面收錄了有關天地無用！》故事中各主角人物的資料、音聲、音效、插畫，還有問答測驗。

總合平均/5.0分

1. AROMA (YUMEDIA)
2. 95年9月29日
3. 7800日圓
4. 1人
5. ——



寶魔HUNTER蘭姆 PERFECT COLLECTION © SILENCE/XING/ASMIK

集合了原作第1至8集故事，即是PS所推出了的兩集CD。負責人物設計和作畫監督的，是以亂馬而聞名的中島敦子。

總合平均/5.3分

1. ASMIK
2. 95年9月29日
3. 8800日圓（雙CD）
4. 1人
5. MEM



占都物語 第一章 © 1995 東北新社/ARIADNE CO., LTD. © 1995 CRI

集各式各樣占卜方式於一身的遊戲，第一章收錄了最受歡迎的平成開運曆、姓名評斷和吉卜賽占卜牌三種占算法。

總合平均/4.2分

1. CRI
2. 95年10月27日
3. 5800日圓
4. 1人
5. ——



EMIT VALUE PACK © 光榮

又是一個總集篇作品，集合了前三作於一身，也沒有甚麼新增的功能或故事。香港人大概可以藉這GAME來同時學習英語和日語。

總合平均/5.5分

1. 光榮
2. 95年12月15日
3. 15800日圓
4. 1人
5. MEM



美國橫斷ULTRA QUIZ © NTV © 1995 FUJITSU COMPUTER SYSTEMS LIMITED © 1995 VICTOR ENTERTAINMENT, INC.

這是改編自日本電視台一受歡迎遊戲節目的問答遊戲，遊戲中也請來電視節目主持人福澤朗提出問題，問題總數多達近10000條。

總合平均/4.1分

1. VICOR ENTERTAINMENT
2. 95年10月27日
3. 5800日圓
4. 4人
5. MEM、MULTI-TAP



VIRTUA FIGHTER CG PORTRAIT系列

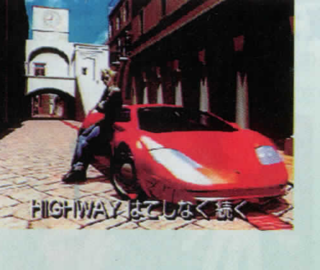
© SEGA ENTERPRISES, LTD. 1995

由負責《VIRTUA FIGHTER 3》電腦動畫部分的設計師重新繪畫出來的3D CG，加上自《VIRTUA FIGHTER 2》概念歌集中輯錄出來的各人主題歌曲，VF迷應該會滿足了吧？

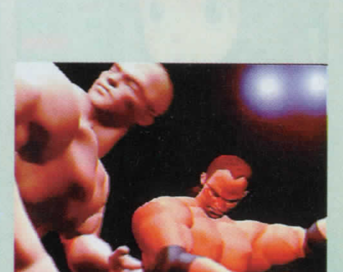
總合平均/6.0分

1. SEGAENTERPRISES
2. 莎娜、積奇：95年10月13日
陳白、結城晶：95年11月17日
陳留、烏爾夫：95年12月8日
3. 各1280日圓
4. 1人
5. ——

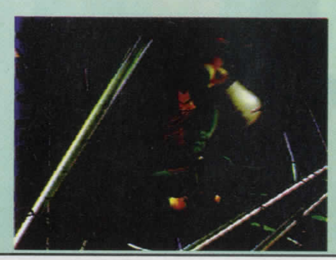












結婚前夜

© HEARDROOM/SOFIX/小學館PRODUCTION © WEATONE

一隻全為宣傳《結婚》而推出的CD-ROM，主要收錄的內容包括配音、宣傳品、插圖和設定。

總合平均/4.8分

1. 小學館PRODUCTION
2. 95年10月27日
3. 2000日圓
4. 1人
5. ——



VIRTUA FIGHTER

© SEGA 1993,1994

SATURN的第一個作品，雖然多邊形的數量不及街機版的多，但大約九成的動作都給忠實地移植下來，可以說是跟機買的好GAME。

總合平均/7.0分

1. SEGA
2. 94年11月22日
3. 8800日圓
4. 2人
5. 軟盤



爆笑！全吉本問答王決定戰DX

© 吉本興業

這遊戲集合了吉本興業旗下的日本藝人演出，玩法起來有點像電視上的問答比賽，除了標題所說的「問答王位戰」外，還有一個玩法跟RPG相似的「COMICAL FANTASY」模式。

總合平均/4.3分

1. 吉本興業
2. 95年12月1日
3. 5800日圓
4. 4人
5. MULTI-TAP



BATTLE MONSTER

© NAXAT SOFT

完全是血淋淋的真實怪獸格鬥GAME，各種族合共有13名戰士，設有超必殺技的系統，而且還有擴大及縮小畫面的功能。

總合平均/5.5分

1. NAXAT SOFT
2. 95年6月2日
3. 5800日圓
4. 2人對戰
5. ——



FATHER CHRISTMAS

© BLOOMING PRODUCTIONS/MILLENNIUM INTERACTIVE

以里蒙．布連捷斯的著名同名動畫為題材，教小朋友世界地理知識。裏面有一個千里尋寵物的追踪遊戲以測驗你的吸收程度，此外，還收錄了該動畫的無刪剪版本哩！

總合平均/4.6分

1. GAGA COMMUNICATION
2. 95年12月8日
3. 5800日圓
4. 1人
5. ——



～制服傳說～PRETTY FIGHTER X

© IMAGINEER

本GAME是由一班年輕貌美，「招」式過人的美少女當主角的作品，她們來自各階層，分別穿着不同的制服，至於GAME嘛……你有沒有看本刊的評壇？

總合平均/5.8分

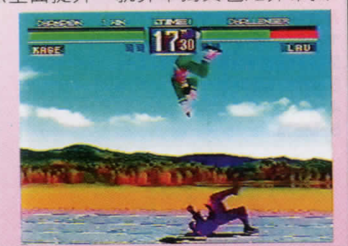
1. IMAGINEER
2. 95年6月16日
3. 7800日圓
4. 2人
5. ——



VIRTUA FIGHTER REMIX

© SEGA ENTERPRISES, LTD.

由於記念SATURN賣出一百萬架而出的作品，加入了TEXTURE MAPPING，令全GAME的畫面得以全面提昇，就算單獨買也是非常抵買。



總合平均/7.3分

1. SEGA ENTERPRISES
2. 95年7月14日
3. 3400日圓
4. 2人
5. 軟盤

GALAXY FIGHT

* SUNSOFT

NEO．GEO移植作，八個來自銀河不同星球的戰士為了對付1000年出現一次的惡魔而作戰。不過，最有趣的，還是可以選用那隻巨兔和那枝「人棍」。



總合平均/6.9分

1. SUNSOFT
2. 95年11月22日
3. 5800日圓
4. 2人
5. ——

STREET FIGHTER REAL BATTLE ON FILM

© CAPCOM

同樣是街霸真人版，在PS版的播片機能略為優勝，但SS版的操作及流暢度就比較好，揀哪一隻就要看你的心水了。



總合平均/6.5分

1. CAPCOM
2. 95年8月11日
3. 5800日圓
4. 2人
5. ——

X-MEN

© CAPCOM

一隻在香港給炒到800元以上的的對戰格鬥遊戲，特別高的跳躍和無限COMBO是這遊戲的特色。



總合平均/7.0分

1. CAPCOM
2. 95年11月22日
3. 5800日圓
4. 2人
5. ——

水滸演武

© DATA EAST CORP.

在街機中不太受歡迎的格鬥遊戲，移植到SS後增加了修正了各角色參數的特別模式，還為各角色增加了新必殺技，有玩家認為流暢程度比街機還要好。



總合平均/6.8分

1. DATA EAST
2. 95年8月11日
3. 5800日圓
4. 2人
5. MEM

鬥神傳S

© TAKARA/SEGA

從PS移植過來的3D對戰格鬥遊戲，加入了動畫片段和烈傳MODE，令遊戲更富故事性。可是，移植後不論在音效和判定上都比PS版稍遜一籌。



總合平均/6.5分

1. TAKARA、SEGA
2. 95年11月24日
3. 5800日圓
4. 2人
5. ——

戰斧DUEL

© SEGA ENTERPRRISES,LTD.

第一個在可與SATURN互通的ST-V底板上推出的對戰格鬥遊戲，戰鬥中途可以藉着拾取地上的寶瓶來得到法力，使出魔法，這是遊戲較特別的地方。



總合平均/6.3分

1. SEGA ENTERPRISES
2. 95年9月29日
3. 5800日圓
4. 2人
5. ——

VIRTUA FIGHTER 2

© SEGA ENTERPRISES,LTD.

大受歡迎的《VF2》終於搬到SS來，流暢的動作、華麗的招式和新增人物都是這遊戲的吸引之處，SS版都把它們一一移植過來。



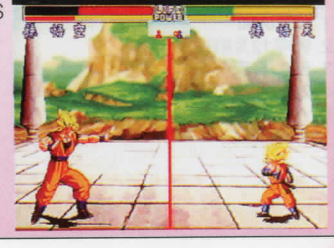
總合平均/8.5分

1. SEGA ENTERPRISES
2. 95年12月1日
3. 6800日圓
4. 2人
5. MEM、軟盤

龍珠Z-真武鬥傳

© BIRD STUDIO/集英社/FUJI TV/東映動畫/BANDAI

繼PS版之後推出的新版本，出招方法改變了，玩法跟超任任版差不多，雖然不像PS版一樣用3D背景，但也有獨特的場景變換方式，加上獨有的撒旦先生MODE，好玩程度不比PS遜色。



總合平均/6.8分

1. BANDAI
2. 95年11月17日
3. 6800日圓
4. 2人
5. ——

上海　萬里之長城

© SUNSOFT

《上海》這一個在遊戲界中家傳戶曉的作品終於在次世代機中登場，雖然並沒有甚麼次世代機的特色，但喜歡的人就一定會買。



總合平均/5.5分

1. SUNSOFT
2. 95年2月24日
3. 6800日圓
4. 2人
5. ——

POPOITTO HEBEREKE

© 1995 SUNSOFT

就像其他方塊遊戲一樣，同是以令到方塊消失為目標。遊戲角色設計得很可愛，而必殺技也十分之多，相信女孩子也會被吸引。

總合平均/5.0分

1. SUNSOFT
2. 95年3月3日
3. 6000日圓
4. 2人
5. ——



BAKU BAKU ANIMAL世界飼育係選手權

© SEGA

世嘉的遊戲開發部門AM3研開發的首個使用ST-V底板的遊戲。令方塊消失的方法是把動物放在牠所愛吃的食物旁邊。遊戲設有聯賽模式。

總合平均/5.6分

1. SEGA ENTERPRISES
2. 95年11月10日
3. 4800日圓
4. 2人
5. MEM



平成天才

© FUJIO PRODUCTION/講談社/STUDIO PIERO/GE

另一隻方塊型遊戲，只需2隻以上相同便可消解，亦設有連鎖制度，當使用必殺技時會有動畫出現，是相當考智力的GAME。

總合平均/5.1分

1. GENERAL ENTERTAINMENT
2. 95年7月7日
3. 4800日圓
4. 2人
5. ——



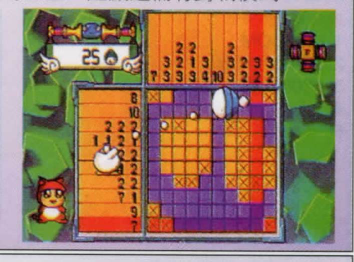
繪畫邏輯

© SEKAIBUNKA-SHA/董公房/SUNSOFT

既是繪圖、又是PUZZLE的遊戲，玩者叭要按照提示，以方塊把相應的地方塊填滿，便可以繪出一張美麗的圖畫。遊戲還備有對戰模式。

總合平均/3.5分

1. SUNSOFT
2. 95年11月17日
3. 4900日圓
4. 2人
5. 滑鼠



BREAK THRU!

© SPECTRUM HOLOBYTE,INC./ZOO

由《俄羅斯方塊》的原創者巴茲多羅夫設計的另一個PZG。只要有兩個以上的相同顏色的磚塊便可令磚塊消失，也有連鎖特技巧。

總合平均/5.3分

1. 翔泳社、BMG VICTOR
2. 95年9月22日
3. 5800日圓
4. 2人
5. 滑鼠



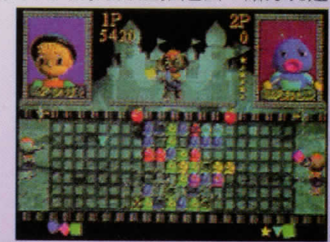
拔河方塊

© ECOLE SOFTWARE

玩法新穎的動作方塊遊戲，1P和2P在同一個版圖中的左右方向中間擲出方塊，顏色相同的使會消失而令所有方塊向對方那邊推過去，給方塊過了某一條線便算輸。

總合平均/4.0分

1. ECOLE SOFTWARE
2. 95年11月22日
3. 5800日圓
4. 2人
5. ——



GAME之鐵人 THE上海

© 1995 SUNSOFT

以麻雀牌玩的PZG，集三個同類形遊戲——《上海》、《龍龍》和《紫禁城》於一身。遊戲還設有模式和考驗大家對遊戲熟悉程度的鐵人模式。

總合平均/4.8分

1. SUNSOFT
2. 95年10月13日
3. 6800日圓
4. 1人
5. MEM



日光浴的回憶（＋日記）

© YANOMAN

五個泳衣女孩的實寫拼圖，有播放影片的動畫拼圖模式，每位美女各有四段影片。另外，靜止畫拼圖就有365張。

總合平均/5.0分

1. YANOMAN
2. 95年12月8日
3. 5800日圓
4. 2人
5. MEM、滑鼠



PUYO PUYO通（2）

© COMPILE/LMS DISK

大受日本人歡迎的PZG，從街機移植過來之後加入了四個新角色，設有練習模式。通式可讓玩者挑戰全部36個敵人。

總合平均/5.8分

1. COMPILE
2. 95年10月27日
3. 4800日圓
4. 2人
5. MEM



櫻桃小丸子對戰PUZZLE

© KONAMI/SAKURAPRODUCTION/日本ANIMATION

以早前在街機上推出的《對戰PUZZLE》的玩法，加上《櫻桃小丸子》的人物構成的PZG。基本上三個同顏色的圓珠放在一起便會消失。

總合平均/4.5分

1. KONAMI
2. 95年12月8日
3. 5800日圓
4. 2人
5. ——



MAGICALDROP

© DATA EAST/RUSS

移植自街機的遊戲，但出場的人物都改了。玩法同樣是抽出從上面下降中的圓珠放到另一位置上，令三粒顏色相同的圓珠放在一起便可以令圓珠消失。



總合平均/5.2分

1. DATA EAST
2. 95年12月15日
3. 5800日圓
4. 2人
5. ——

F-1 LIVE INFORMTION

LICENSED BY FOCA FUJI TELEVISION
© SEGA ENTERPRISES,LTD. 1995

得世界賽車聯會認可的F-1賽車遊戲，舒麥加、希爾等車壇名都實名出場，加上日文旁述，本來是個不錯的遊戲，可是只得6條賽道就不太夠了。



總合平均/6.5分

1. SEGA
2. 95年11月2日
3. 5800日圓
4. 1人
5. MEM、軟盤

GALE RACER

© SEGA ENTERPRISES,LTD.1994

在街機中首個32BIT賽車，速度感相當強，但畫面頗為粗糙。玩家要和其他賽車鬥快橫渡美國。可以2人同時比賽。



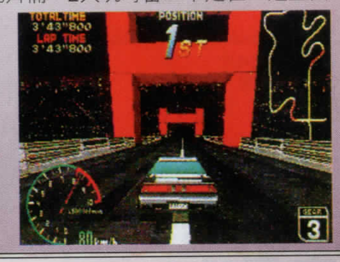
總合平均/4.0分

1. SEGA ENTERPRISES
2. 94年12月2日
3. 6800日圓
4. 2人
5. 軟盤

峠KING THE SPIRITS

© ALTUS

在山道上飛車的遊戲，路面起伏相當迫真，全部三條賽道，可選擇逆走，最初有六款跑車。REPLAY功能齊備，2人玩時當二車走在一起畫面會合而為一的設計也不錯。



總合平均/7.0分

1. ALTUS
2. 95年11月10日
3. 5800日圓
4. 2人
5. MEM、軟盤

DAYTONA USA

© SEGA ENTERPRISES,LTD.

不用多說這GAME的街機版如何厲害。雖然畫面未如理想，但在街機中的速度感及刺激性均被一一移植下來。請不要被其畫面所騙，這絕對是一隻好GAME。



總合平均/6.5分

1. SEGA ENTERPRISES,LTD.
2. 95年4月1日
3. 6800日圓
4. 1人
5. 軟盤

灣岸DEAD HEAT

© 1995 VICTOR COMPANY OF JAPAN LTD./PACK-IN-VIDEO CO.,LTD.

共有四條取材自日本真實道路的3D賽車遊戲，10位美女（？）坐在你的助手席為你打氣，勝出故事模式之後還會出現其他隱藏車種和賽道。



總合平均/6.3分

1. PACK-IN-VIDEO
2. 95年12月8日
3. 6800日圓
4. 2人
5. 軟盤

GRAN CHASER

© SEGA/CYBERDRENS,INC./SYD MEED INC.

以未來賽車比賽來作賣點，背景十分漂亮，速度感十足，可惜是太過少車及太易玩，對初學者頗為合適，但高手就……



總合平均/5.0分

1. SEGA ENTERPRISES
2. 95年5月26日
3. 5800日圓
4. 2人
5. 軟盤

BLUE SEED～奇稻田秘錄傳～

© SEGA / 高田裕三 / 竹書房 / BS PROJECT / TV東京 / NAS

從漫畫作品《碧奇魂》改編過來的RPG GAME，其中有大量動畫片段，而戰鬥系統則採用抽卡來決定，喜歡玩卡的朋友不妨考慮。



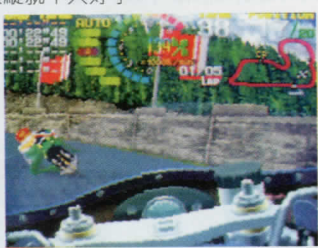
總合平均/5.0分

1. SEGA ENTERPRISES
2. 95年6月23日
3. 5800日圓
4. 1人
5. MEM

HANG ON GP '95

© SEGA

SATURN首個電單車遊戲，採用多邊形來表現，有兩個視點，隱藏新車、新賽道和模式一應俱全，可是操縱就不大好了。



總合平均/6.0分

1. SEGA ENTERPRISES
2. 95年10月27日
3. 5800日圓
4. 1人
5. MEM、軟盤

GOTHA

© SEGA/MICRONET

一個全以多邊形繪製的模擬戰爭遊戲，作戰畫面是用主觀形式去表達，兵器設計非常出色，但遊戲頗為沉悶。



總合平均/5.5分

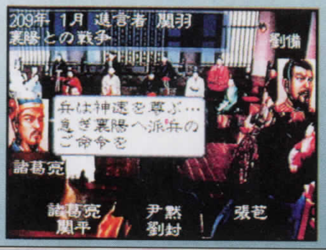
1. SEGA ENTERPRISES
2. 95年1月27日
3. 6800日圓
4. 1人
5. MEM

三國誌IV
© 光榮

在私人電腦中大受好評的系列作品，終於在SATURN中登場，與電腦版最不同的就是有大量真實相片作為插圖及分鏡。

總合平均/5.8分

1. 光榮
2. 95年4月28日
3. 14800日圓
4. 8人
5. MEM



SIMCITY 2000
© MAXIS

SIMCITY系列的最新作被移植過來，背景發生在近未來的2000年，建築物和發生的災害都未來化了。SS版更加入了超音鼠像和未來世嘉本社等獨有元素。

總合平均/7.0分

1. SEGA ENTERPRISES
2. 95年9月29日
3. 5800日圓
4. 1人
5. ——



RACE DRIVIN'
© ATARI GAMES/TIME WARNER INTERACTIVE

在街機中很受歡迎的模擬駕駛遊戲，除了完全忠實移植外，更有8架車給你選擇，連貨櫃車及3輪小貨車都有。

總合平均/4.0分

1. TIME WARNER INTERACTIVE
2. 95年8月4日
3. 5800日圓
4. 1人
5. 軟盤



信長之野望・天翔記
© KOEI

加入了大量實寫片段和CG的《信長》系列作品，據說遊戲中的片段是輯錄自NHK的大河劇場的，遊戲系統就沒有多少改變。

總合平均/6.5分

1. 光榮
2. 95年9月29日
3. 9800日圓
4. 1人
5. MEM



卒業II
© HEADROOM/TENKY/RIVERHILL SOFT INC.

在PC-ENGINE、PC-FX、3DO及9801電腦都有推出的育成模擬GAME。你要做五個頑皮學生的教師，目的是令她們有更美好的將來。

總合平均/6.0分

1. RIVERHILL SOFT
2. 95年8月11日
3. 6800日圓
4. 1人
5. MEM



美少女夢工廠2
© GAINAX/AKAI. COMPANY/MICRO CABIN

在個人電腦中非常有名的育成遊戲，玩者要養育一個上天所賜的女孩子，隨着不同的教育方針，女孩可以成為女王、公主，或者變成魔女、娼妓。

總合平均/7.0分

1. MICRO CABIN
2. 95年10月27日
3. 7800日圓
4. 1人
5. MEM



WINNING POST EX
© KOEI

制霸全機種的競馬育成遊戲，玩者以馬主的身分累積經驗，從而培養出一批優質駿馬。玩者除了要學會培養馬匹的知識，還要注重和競馬會中的人事關係。

總合平均/5.9分

1. 光榮
2. 95年8月11日
3. 6800日圓
4. 1人
5. MEM、滑鼠



惑星開發中
© ALTRON CORPORATION

簡直可以說是動作遊戲的對戰式SLG，玩者要與電腦或2P玩者鬥快達成開發目條件，可是中途會受到對方的破壞，玩者自然要以牙還牙。

總合平均/6.3分

1. ALTRON
2. 95年11月3日
3. 5800日圓
4. 2人
5. MEM



WORLD ADVENCED大戰略
© SEGA ENTERPRISES,LTD.

以二次世界大戰為背景的戰略遊戲，玩者可指揮美軍、德軍或日軍，戰鬥畫面全部以3D CG形造出來，相當精采。兵種亦相當豐富。

總合平均/8.0分

1. SYSTEM SOFT/SEGA
2. 95年9月22日
3. 7800日圓
4. 5人
5. MEM、滑鼠



結婚
© HEARDROOM/SOFIX/小學館PRODUCTION © WEATONE

以《卒業》和《卒業M》中的角色為對象的戀愛遊戲，依據玩者設定主角的性別而決定可追求對象。可惜長大後的人物不再是由竹井正樹設計。

總合平均/6.8分

1. 小學館PRODUCTION
2. 95年12月15日
3. 6800日圓
4. 1人
5. MEM



VICTORY GOAL

© SEGA ENTERPRISES LTD.

SATURN的第一個足球GAME，其球員都是用多邊形所作成，而且是J聯賽所承認的，GAME中的OPENING非常精采，可算是全新感覺的足球GAME。



總合平均/6.0分

1. SEGA ENTERPRISES
2. 95年1月20日
3. 6800日圓
4. 4人
5. 分線插、MEM

完全中繼職業棒球

© SEGA ENTERPRISES LTD.

收錄了12有隊棒球隊的真實資料，GAME中的球員是取自真人的數碼影像，配合5種不同日本地區口音的啦啦隊口號，無論在視覺及聽覺都有極高的臨場感。



總合平均/5.5分

1. SEGA ENTERPRISES
2. 95年5月26日
3. 5800日圓
4. 2人
5. ——

SEGA INTERNATIONAL VICTORY GOAL

© SEGA ENTERPRISES LTD.

比賽由日本足球聯改為國際賽，球員的參數都得到修正，令遊戲難度提高。重播模式可隨時重播最精采片段，改變視點這種功能當然少不了。



總合平均/6.5分

1. SEGA ENTERPRISES
2. 95年10月27日
3. 4800日圓
4. 4人
5. 分線插、MEM

真實排球

© IMAGINEER

一個全由多邊形組成的排球遊戲，並擁有多個視點，球員的演出十分仔細，共有8隊世界強隊參戰，是次世代機中的唯一排球GAME。



總合平均/5.8分

1. IMAGINEER
2. 95年7月21日
3. 7800日圓
4. 2人
5. MEM

HAT TRICK HERO S

© TAITO

移植自街機的作品，快速的節奏極具動作遊戲色彩。遊戲可選擇街機模式、單場作賽、PK戰和世界賽模式。皇牌球員和必殺射球都是這遊戲的特色。

總合平均/6.2分

1. TAITO
2. 95年12月8日
3. 5800日圓
4. 4人
5. MULTI-TAP

實況棒球95開幕版

© KONAMI

又是KONAMI拿手的實況系列，基本上與PS版一樣，其音效及臨場感都得到強化，棒球迷一定不可以錯過的作品。



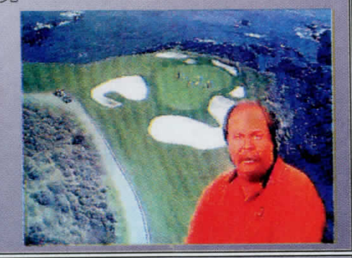
總合平均/6.0分

1. KONAMI
2. 95年7月28日
3. 5800日圓
4. 2人
5. MEM

PUBBLE BEACH GOLF LINKS

© SEGA/T&E SOFT

一個全以真實畫面表達的哥爾夫球GAME，遊戲中的比賽場地都是非常著名的地方，令人有置身其中的感覺。



總合平均/5.3分

1. SEGA ENTERPRISES
2. 95年2月24日
3. 8800日圓
4. 4人
5. MEM

SLAM DUNK

© BANDAI

BANDAI的第一作，GAME中是以真正打籃球的方式去玩，這點是這遊戲跟超任版之間的最大分別，但同樣可令你看到櫻木花道的雄姿。



總合平均/6.5分

1. BANDAI
2. 95年8月11日
3. 6800日圓
4. 2人
5. ——

SIDE POCKET 2

© DATAEAST

由於在MEGA DRIVE中受到好評，故此在SATURN中推出續集，遊戲基本上跟MD版一樣，但加入了更多模式及真實相片，想玩美式桌球值得一試。



總合平均/5.0分

1. DATAEAST
2. 95年3月31日
3. 6800日圓
4. 2人
5. MEM

火焰摔角外傳 火焰風暴

© HUMAN

HUMAN的傳統摔GAME摔角遊戲《火焰摔角》終於移植到SATURN上，八個格鬥士各有6種顏色，有一點格鬥遊戲的氣氛。



總合平均/5.9分

1. HUMAN
2. 95年8月25日
3. 6800日圓
4. 2人
5. ——

MASTERS 遙遠的AUGUSTA 3

© T&E SOFT

完全模擬在美國「AUGUSTA INTERNATIONAL GOLF CLUB」舉行的「MASTERS」大賽，並有詳細的洞位解說。

總合平均/5.7分

1. T&E SOFT
2. 95年9月22日
3. 5800日圓
4. 4人
5. MEM、MULTI-TAP



燃燒吧！職業棒球'95

© 1995 BASEBALL MAGAZINE © 1995 JALECO LTD.

SS版的《燃燒職棒》加入了實況報導功能，請來專業評述員作旁述。對戰時，玩者可選擇不同的視點。當然，全部球員都是實名登場的。

總合平均/6.0分

1. JALECO
2. 95年11月22日
3. 5800日圓
4. 2人
5. MEM



KING OF BOXING

© 1995 VICTOR ENTERTAINMENT,INC.

一個竟然有女性拳手參與的拳擊遊戲，遊戲中可隨意設定所用角色的髮型、膚色等，玩者可越級挑戰排名比自己高的拳手，以成為拳擊之王。

總合平均/6.8分

1. VICTOR ENTERTAINMENT
2. 95年10月25日
3. 5800日圓
4. 2人
5. MEM



NBA JAM錦標賽版

© MIDWAY MANUFACTURING/ NBA PROPERTIES/ACCLAIM ENTERTAINMENT

在街機和超任時已大受歡迎的籃球遊戲，4個玩者可分別自美國各隊中挑選1位球員，跟隊友組成聯隊作賽。四人一起玩娛樂性最豐富。

總合平均/5.3分

1. IGUANA ENTERTAINMENT
2. 95年12月1日
3. 5800日圓
4. 4人
5. MEM、MULTI-TAP



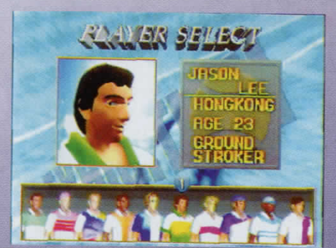
VIRTUAL OPEN TENNIS

© IMAGINEER CO.,LTD. 1995

以3D人物來表現的網球遊戲，可選用的球手共十二名，備有育成模式，還有很多訓練方法，可謂相當有趣。

總合平均/5.4分

1. IMAGINEER
2. 95年10月27日
3. 7800日圓
4. 2人
5. ——



THE HYPER GOLF-DEVILS COURSE

© T&E SOFT

又是T&E SOFT最擅長的哥爾夫球遊戲，但今次就加入了不少幻想性的元素——地形古怪的場地、四種超級哥爾夫球桿，都是它與別不同之處。

總合平均/4.8分

1. T&E SOFT
2. 95年12月15日
3. 5800日圓
4. 4人
5. MEM、MULTI-TAP



野茂英雄WORLD SERIES BASEBALL

© MLBPA MSA © MLB 1995 © SEGA ENTERPRISES,LTD. 1995

野茂英雄是得到95年全美最佳新人的日籍棒球員，這個遊戲就是以他的事跡來作基礎的，由於他實際上是美國球員，所以這其實是個美國棒球遊戲。

總合平均/5.0分

1. SEGA ENTERPRISE
2. 95年11月17日
3. 5800日圓
4. 2人
5. MEM



RIGLORD SAGA

© SEGA/MICRO CABIN

SATURN的一個重頭SRPG，GAME中角色全由多邊形製成，多視點調校是少不了的，是第一個真正帶領RPG進入次世代層次的作品，非買不可。

總合平均/7.0分

1. SEGA ENTERPRISES
2. 95年7月21日
3. 5800日圓
4. 1人
5. MEM

PANZER DRAGOON

© SEGA ENTERPRISES LTD.

單看其開場動畫已教人非常感動。主角是騎在一條飛龍上與敵人作戰，可以說是3D射擊GAME中的經典，其多視點更令人感覺一新！

總合平均/7.0分

1. SEGA ENTERPRISES
2. 95年3月10日
3. 6800日圓
4. 1人玩
5. MISSION STICK



DEADALUS

© SEGA/MICRONET

無論形式、畫面、感覺都和《DOOM》十分相似，唯一不同的就是玩家要駕駛着一隻兩足戰鬥倉去作戰，喜歡《DOOM》的朋友可以一玩。

總合平均/6.7分

1. SEGA ENTERPRISES
2. 95年3月24日
3. 6800日圓
4. 1人
5. ——



極上沙鍋曼蛇DELUXE PACK ©KONAMI

早在去年尾在PS上登場，雖然是稍遲推出，但完全沒有令人失望，先前PS版的窒機情況完全沒有發生，全隻遊戲都十分暢順，《沙鍋》迷萬勿錯過。

總合平均/6.2分

1. KONAMI
2. 95年5月19日
3. 5800日圓
4. 2人
5. ——



VIRTUA COP ©SEGA ENTERPRISES,LTD.

以光線槍來玩的警匪槍戰遊戲，由於節奏明快而3D精采，很快便大受歡迎。SS版加入了獨有的訓練模式、VS模式和排位模式。

總合平均/8.0分

1. SEGA ENTERPRISES
2. 95年11月22日
3. 7800日圓（連槍）、5800日圓（單遊戲）、2900日圓（單槍）
4. 2人
5. MEM、光線槍、滑鼠



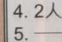
LASER SECTION ©TAITO

街機中大受歡迎的射擊遊戲移植版，LOCK ON LASER是這遊戲的特色，畫面深度表現得非常好，還備有SS版專有的橫向模式。

總合平均/6.0分

1. TAITO
2. 95年9月14日
3. 5800日圓
4. 2人
5. ——





GUNBIRD ©PSIKYO/ATLUS

非常搞笑但也非常難玩的射擊遊戲，收錄了不少GUNBIRD製作人員所畫的畫。不同組合會有不同的爆機畫面，且可以無限CONTINUE。

總合平均/7.0分

1. ATLUS
2. 95年12月15日
3. 5800日圓
4. 2人
5. ——

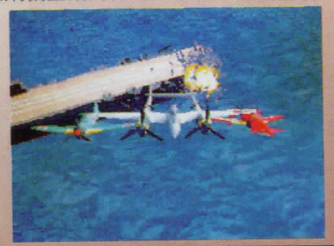


WING ARMS 華麗的擊墜王 ©SEGA

以二次大戰的飛機作戰的射擊遊戲，玩者要完成每版所指定的目的，有時是狗鬥戰，有時是攻擊目標。可是飛機墜落海面時只會扣一點能量實在有點兒不合理。

總合平均/5.5分

1. SEGA ENTERPRISES
2. 95年9月29日
3. 5800日圓
4. 1人
5. MISSION STICK



海底大戰爭 ©SIMS/IREM

比PS版遲出數星期的版本加入了一段獨有的電腦動畫OP，而且是FREE PLAY的，發彈和出機的模式和PS版略有不同。

總合平均/6.8分

1. SIMS
2. 95年12月15日
3. 6800日圓
4. 2人
5. ——



出來吧TWIN BEE YAHOO！DELUXE PACK ©KONAMI

《TWIN BEE》系列的最新作。分為舊版的TWIN BEE和新版的《出來吧TWIN BEE YAHOO！》兩部分。只是遊戲時間實在太短了。

總合平均/6.3分

1. KONAMI
2. 95年9月29日
3. 5800日圓
4. 2人
5. ——



DARIUS外傳 ©TAITO

非常難的射擊遊戲，所有對手都是以魚的形象設計。遊戲共28有個區域，各有一個首領，要玩完全部首領就要玩上七次。

總合平均/7.3分

1. TAITO
2. 95年12月15日
3. 5800日圓
4. 2人
5. ——



OFF-WORLD INTERCEPTOR EXTREME ©CRYSTAL DINAMICS

以大輪車來對付入侵惑星OFF WORLD的犯罪者是這遊戲的故事背景，遊戲以一連串影片來串連，起伏很大的地形是以3D多邊形來描畫。

總合平均/5.6分

1. BMG VICTOR
2. 95年11月22日
3. 5800日圓
4. 2人
5. ——



麻雀悟空 天竺 ©1994 CHATNOIR

一隻幾乎在所有機種都有出的麻雀GAME，顧名思義，GAME中的人物全是西遊記中的角色，玩起來頗有親切感。

總合平均/5.5分

1. EA VICTOR
2. 94年11月22日
3. 5800日圓
4. 1人
5. ——



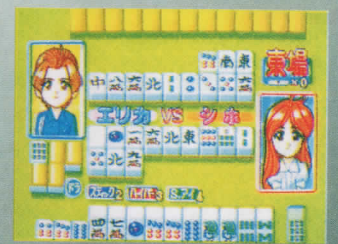
美少女雀士SPECIAL

© JALECO

一隻非常受歡迎的麻雀GAME，當中的美少女全是園田健一的設定，合共8人。GAME中的動畫非常之多，而且也很美麗。

總合平均/7.1分

1. JALECO
2. 95年2月24日
3. 6900日圓
4. 1人
5. ——



DIGITAL PINBALL LAST GLADIATORS

© KAZE

非常精采華麗的波子機遊戲，採用了640×480的高解像模式，未親眼看此GAME的人是不會知道遊戲漂亮到哪個程度的。

總合平均/7.0分

1. KAZE
2. 95年6月23日
3. 5800日圓
4. 1人玩
5. ——



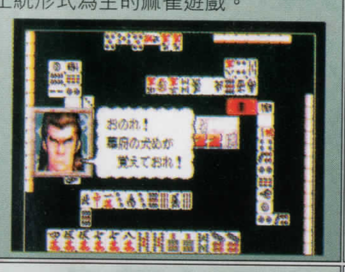
麻雀巖流島

© ASCII

可以和現代與江戶時代的名人如赤塚不二夫（現代）、宮本武藏（江戶）等較量麻雀的遊戲，是一個以正統形式為主的麻雀遊戲。

總合平均/3.7分

1. ASCII
2. 95年3月10日
3. 6800日圓
4. 1人
5. ——



麻雀海岸物語～麻雀狂時代SEXY IDOL編～

© MICRONET

由美少女3人組合ENDOLL陪你一起竹戰，可說是其樂無窮，在麻雀對戰時則以多邊形角色表示，充滿娛樂性。

總合平均/5.0分

1. MICRONET
2. 95年8月4日
3. 6800日圓
4. 1人
5. ——



柿木將棋

© YOSHIKAZU KAKINKI/ASCII CORP.

雖然將棋並不會用到太多次世代機的功能，但因其思考速度比舊世代機高出很多，所以對於一些懂得將棋的朋友來說是一個作練習的好對手。

總合平均/3.0分

1. ASCII
2. 95年4月14日
3. 7800日圓
4. 2人
5. MEM



偶像麻雀FINAL ROMANCE 2

© VIDEO SYSTEM

4月才在日本推出的街機，想不到那麼便移植到SS上。玩者要跟9位美女比拼麻雀。遊戲中有很多道具幫你取勝。當然，這是個18禁的遊戲。

總合平均/6.0分

1. AKC講談社
2. 95年8月12日
3. 7800日圓
4. 1人
5. ——



SUPER REAL麻雀P V

© SETA

十分受歡迎的美少女麻雀遊戲，3位天真活潑的美少女陪閣下去打麻雀，GAME中有大量動畫作過場。

總合平均/7.0分

1. SETA
2. 95年5月26日
3. 8800日圓
4. 1人玩
5. ——



球轉界

© TECHNOSOFT

一隻非常動畫化的彈珠遊戲，不過，TECHNOSOFT始終都是出射擊GAME比較吸引，喂，究竟幾時才肯出《THUNDER FORCE V》？

總合平均/5.5分

1. TECHNOSOFT
2. 95年8月25日
3. 5800日圓
4. 1人
5. ——



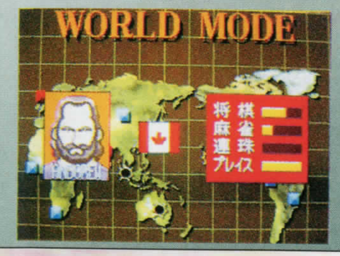
GAME之達人

© SUNSOFT

分別有將棋，麻雀，蘋果棋與及圍棋，一隻GAME有四種玩法可說很抵買，不過當中的畫面則不算太好，因而不易令人有興趣。

總合平均/6.9分

1. SUNSOFT
2. 95年6月9日
3. 8900日圓
4. 2人同時玩
5. 滑鼠



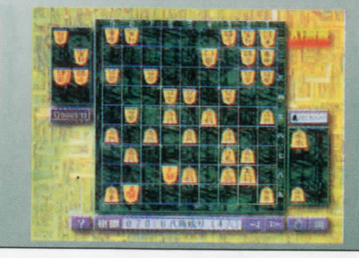
AI將棋

© SOMETHING GOOD,INC. HIROSHI YAMASHITA

據說這將棋是採用更人性化的邏輯思考模式，令思考速度加快，不過對不大會玩將棋的香港人來說，這又有何分別。

總合平均/3.2分

1. SOMETHING GOOD
2. 95年8月25日
3. 6800日圓
4. 1人
5. MEM





實戰麻雀
© VOICE & IMAGE PRODUCTS/IMAGINEER

一個正正經經的麻雀遊戲，向你挑戰的10位各具個性的對手都不會脫衣給你看。對戰畫面是以3D多邊形表達，所以可以改變視點。

總合平均/4.0分
1. VOICE & IMAGE PRODUCTS
2. 95年9月1日
3. 6800日圓
4. 1人
5. MEM



心跳麻雀天堂
© SONET COMPUTER ENTERTAINMENT

一隻X指定的脫衣麻雀遊戲，遊戲中的脫衣動畫用上了3000張以上原畫，加上請來的配音略有名頭，所以也算肯花本錢。

總合平均/7.2分
1. SONET COMPUTER ENTERTAINMENT
2. 95年10月20日
3. 6800日圓
4. 1人
5. ——



將棋祭
© SETA/（社）日本將棋連盟/RANDAM HOUSE/NIHON SHOGI NETWORK.

一個收集了很多有關將資料的遊戲，隨了一般的對奕外，還有將棋名人錄、將棋問答、將棋殘局教室，甚至可以欣賞過去十年約一萬局大賽的對奕過程。

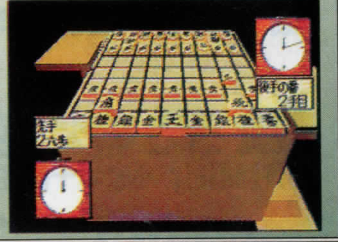
總合平均/3.5分
1. SETA
2. 95年9月15日
3. 9200日圓
4. 2人
5. MEM



戰略將棋
© ELECTRONIC ARTS

以多邊形來表現的將棋遊戲，版圖可以放大縮小和迴轉，玩者可以從57位棋手中揀選對手對奕。遊戲較着重戰略性。

總合平均/3.3分
1. EA VICTOR
2. 95年11月17日
3. 6800日圓
4. 2人
5. MEM



魔法之雀士
© IMAGINEER

由《魔劍道》的人設ANO清水人設的動畫式脫衣麻雀，充滿魔法少女的感覺，所以也沒有甚麼好看，而且局數也不太足夠。

總合平均/5.8分
1. IMAGINEER
2. 95年9月29日
3. 7800日圓
4. 1人
5. ——



金澤將棋
© 1995 SETA CO.,LTD.
© 1995 NIHONSHOGI NETWORK © 1995 KIWAME CO.,LTD.

由電腦將棋選拔戰勝出三年的金澤伸一郎監督的將棋遊戲。遊戲中有多個模式及六段難度選擇，不過，你懂得玩將棋嗎？

總合平均/3.3分
1. SETA
2. 95年11月24日
3. 7900日圓
4. 2人
5. MEM



美少女麻雀REMIX
© JALECO

即是《美少女雀士SPECIAL》的更豪放版本，所以在日本也列為X指定（即18禁）遊戲。內容沒有甚麼改變。

總合平均/7.0分
1. JALECO
2. 95年9月29日
3. 6900日圓
4. 1人
5. ——



SUPER REAL麻雀GRAFFITI
© SETA

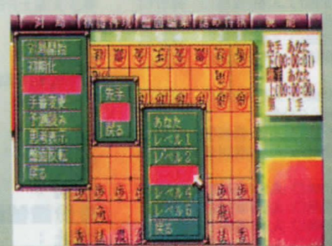
集《SP麻雀》PⅡ、Ⅲ、Ⅳ三集於一身，除了忠實移植外，還為各集加上ENDING片段。另外，在P Ⅳ中的隱藏人物現在只要輸入簡單的秘技便可見到。

總合平均/7.0分
1. SETA
2. 95年11月24日
3. 8800日圓
4. 1人
5. ——

永世名人
© KONAMI

移植自日本9801電腦的將棋遊戲，據說擁有預測對手下一步棋的預想機能，可縮短對奕時的等候時間。

總合平均/3.9分
1. KONAMI
2. 95年9月29日
3. 5300日圓
4. 2人
5. MEM、滑鼠



DX人生遊戲
© INK RESEARCH/MILTON BLADLEY/TAKARA

在超任中大受日本人歡迎的《人生遊戲》，移植到SS後視點改為正向，令玩家有玩3D遊戲的感覺。會發生的事件也由於使用了CD-ROM而加多了不少。

總合平均/4.5分
1. TAKARA
2. 95年12月15日
3. 5800日圓
4. 4人
5. MULTI-TAP





SATURN迷共同推介，全港最具代表性的SATURN遊戲總評審

最受歡迎SATURN遊戲直選

選出SATURN各部門最佳遊戲——

畫面部門 | **音樂部門** | **人物/機械部門** | **遊戲性質分類BEST3** | **最受歡迎BEST 10**

參加直選　奪取次世代遊戲機

為了繼續令參加是次選舉的SATURN玩家「泥足深陷」，我們要送你——

PLAY STATION主機一部

獎額：五名

截止日期：1996年1月5日
公布日期：1996年2月2日（第17期）

（為了配合最受歡迎SATURN遊戲直選結果公布，最受歡迎PLAY STATION遊戲直選之結果及得獎名單將順延至第17期公布，敬請留意）

投票表格請寄「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓」；信封面請註明「《遊戲誌》最受歡迎SATURN遊戲直選」。

最受歡迎SATURN遊戲直選表格

請分別選出你心目中十個畫面、音樂、人物/機械設定和總合最佳的SATURN遊戲，並在相對的方格中加上×號。

ACT

遊戲	畫面	音樂	人物/機械	總計
TAMA	□	□	□	□
CLOCKWORK KINGHT大冒險 上卷	□	□	□	□
輝水晶傳説	□	□	□	□
新·忍傳	□	□	□	□
熱血親子	□	□	□	□
CLOCKWORK KNIGHT大冒險 下卷	□	□	□	□
STREAM GEAR MASH	□	□	□	□
THUNDER STORM & ROAD BLASTER	□	□	□	□
RAYMAN	□	□	□	□
BUG！	□	□	□	□
CLOCKWORK KNIGHT福袋	□	□	□	□

ARPG

遊戲	畫面	音樂	人物/機械	總計
VIRTUAL HYDLIDE	□	□	□	□
SHINING WISDOM	□	□	□	□
魔法騎士	□	□	□	□

AVG

遊戲	畫面	音樂	人物/機械	總計
WAN CHAI CONNECTION	□	□	□	□
MYST	□	□	□	□
真説·夢見館	□	□	□	□
RAMPO	□	□	□	□
DARK SEED	□	□	□	□
學校之怪談	□	□	□	□
D之食桌	□	□	□	□
學校怪談 花子來了	□	□	□	□
藍調芝加哥特警	□	□	□	□
QUANTUM GATE I	□	□	□	□
重裝甲少女組	□	□	□	□
X-JAPAN VIRTUAL SHOCK 001	□	□	□	□
THE PSYCHOTRON	□	□	□	□
STRAHL	□	□	□	□

ELE.BOOK

遊戲	畫面	音樂	人物/機械	總計
EMIT Vol.1	□	□	□	□
EMIT Vol.2	□	□	□	□
EMIT Vol.3	□	□	□	□
YUMIMI MIX REMIX	□	□	□	□
寶魔HUNTER蘭姆PERFECT COLLECTION	□	□	□	□
EMIT VALUE PACK	□	□	□	□

ETC

遊戲	畫面	音樂	人物/機械	總計
冼拿記念專集	□	□	□	□
THE野球拳SPECIAL今夜大戰12回	□	□	□	□
天地無用！CD-ROM FOR SEGA SATURN	□	□	□	□
VIRTUA FIGHTER CG PORTRAIT —莎娜	□	□	□	□
—積奇	□	□	□	□
—陳白	□	□	□	□
—結城晶	□	□	□	□
—陳留	□	□	□	□
—烏爾夫	□	□	□	□
占都物語 第一章	□	□	□	□
美國橫斷ULTRA QUIZ	□	□	□	□
結婚前夜	□	□	□	□
爆笑！全吉本問答王決定戰DX	□	□	□	□
FATHER CHRISTMAS	□	□	□	□

FIG

遊戲	畫面	音樂	人物/機械	總計
VIRTUA FIGHTER	□	□	□	□
BATTLE MONSTER	□	□	□	□
～制服傳説～PRETTY FIGHTER X	□	□	□	□
VIRTUA FIGHTER REMIX	□	□	□	□
STREET FIGHTER REAL BATTLE ON FILM	□	□	□	□
水滸演武	□	□	□	□
戰斧DUEL	□	□	□	□
龍珠Z-真武鬥傳-	□	□	□	□
GALAXY FIGHT	□	□	□	□
X-MEN	□	□	□	□
鬥神傳S	□	□	□	□
VIRTUA FIGHTER 2	□	□	□	□

PZG

遊戲	畫面	音樂	人物/機械	總計
上海·萬里之長城	□	□	□	□
POPOITTO HEBEREKE	□	□	□	□
平成天才	□	□	□	□
BREAK THRU!	□	□	□	□
GAME之鐵人THE上海	□	□	□	□
PUYO PUYO通（2）	□	□	□	□
BAKU BAKU ANIMAL世界飼育係選手權	□	□	□	□
繪畫邏輯	□	□	□	□
拔河方塊	□	□	□	□
櫻桃小丸子對戰PUZZLE	□	□	□	□
日光浴的回憶（＋日記）	□	□	□	□
MAGICAL DROP	□	□	□	□

RAC

遊戲	畫面	音樂	人物/機械	總計
GALE RACER	□	□	□	□
DAYTONA USA	□	□	□	□
GRAN CHASER	□	□	□	□
HANG ON GP '95	□	□	□	□
F-1 LIVE INFORMTION	□	□	□	□
山卡KING THE SPIRITS	□	□	□	□
灣岸DEAD HEAT	□	□	□	□

RPG

遊戲	畫面	音樂	人物/機械	總計
BLUE SEED～奇稻田秘錄傳～	□	□	□	□

SLG

遊戲	畫面	音樂	人物/機械	總計
GOTHA	□	□	□	□
三國志IV	□	□	□	□
RACE DRIVIN'	□	□	□	□
卒業II	□	□	□	□
WINNING POST EX	□	□	□	□
WORLD ADVENCED大戰略	□	□	□	□
SIMCITY 2000	□	□	□	□
信長之野望·天翔記	□	□	□	□
美少女夢工廠2	□	□	□	□
惑星開發中	□	□	□	□
結婚	□	□	□	□

SOC

遊戲	畫面	音樂	人物/機械	總計
VICTORY GOAL	□	□	□	□
SEGA INTERNATIONAL VICTORY GOAL	□	□	□	□
HAT TRICK HERO S	□	□	□	□

SPT

遊戲	畫面	音樂	人物/機械	總計
PUBBLE BEACH GOLF LINKS	□	□	□	□
SIDE POCKET 2	□	□	□	□
完全中繼職業棒球	□	□	□	□
真實排球	□	□	□	□
實況POWER FULL PRO野球'95 開幕版	□	□	□	□
SLAM DUNK	□	□	□	□
火焰摔角外傳 火焰風暴	□	□	□	□
MASTERS 遙遠的AUGUSTA 3	□	□	□	□
KING OF BOXING	□	□	□	□
VIRTUAL OPEN TENNIS	□	□	□	□
野茂英雄WORLD SERIES BASEBALL	□	□	□	□
燃燒吧！職業棒球'95	□	□	□	□
NBA JAM錦標賽版	□	□	□	□
THE HYPER GOLF-DEVILS COURSE	□	□	□	□

SRPG

遊戲	畫面	音樂	人物/機械	總計
RIGLORD SAGA	□	□	□	□

STG

遊戲	畫面	音樂	人物/機械	總計
PANZER DRAGOON	□	□	□	□
DEADALUS	□	□	□	□
極上沙鍋曼蛇DELUXE PACK	□	□	□	□
LASER SECTION	□	□	□	□
WING ARMS 華麗的擊墜王	□	□	□	□
出來吧TWIN BEE YAHOO！DELUEX PACK	□	□	□	□
OFF-WORLD INTERCEPTOR EXTREME	□	□	□	□
VIRTUA COP	□	□	□	□
GUNBIRD	□	□	□	□
海底大戰爭	□	□	□	□
DARIUS外傳	□	□	□	□

TAB

遊戲	畫面	音樂	人物/機械	總計
麻雀悟空 天竺	□	□	□	□
美少女雀士SPECIAL	□	□	□	□
麻雀巖流島	□	□	□	□
柿木將棋	□	□	□	□
SUPER REAL麻雀P V	□	□	□	□
GAME之達人	□	□	□	□
DIGITAL PINBALL LAST GLADIATORS	□	□	□	□
麻雀海岸物語～麻雀狂時代SEXY IDOL編～	□	□	□	□
偶像麻雀FINAL ROMANCE 2	□	□	□	□
球轉界	□	□	□	□
AI將棋	□	□	□	□
實戰麻雀	□	□	□	□
將棋祭	□	□	□	□
魔法之雀士	□	□	□	□
美少女雀士REMIX	□	□	□	□
永世名人	□	□	□	□
戰略將棋	□	□	□	□
金澤將棋	□	□	□	□
SUPER REAL麻雀GRAFFITI	□	□	□	□
DX人生遊戲	□	□	□	□

個人資料

姓名：
年齡：
性別：
身份證號碼：　　　　　　（　）
地址：
聯絡電話：

歡迎影印本表格參加

95年度 NEO・GEO遊戲總目錄

收錄時期：95年1月1日～95年12月20日

作品總數

ACT	6作
FIG	12作
PZG	1作
SPT	10作
STG	4作
TAB	2作
ETC	2作
合共	37作

餓狼傳說3

© SNK 1995

評分:8.0分

《餓狼》系列的第4作，最大特色是增加了三段戰線及潛在能力等新系統，而在每次戰鬥後均會由電腦評定你的戰鬥表現，以決定能否與隱藏人物秦兄弟一戰。



發售日:95/4/21(ROM版)95/4/28(CD版)
售價:32000日圓(ROM版)
8800日圓(CD版)
製造商:SNK
容量:266M

風雲默示錄－格鬥創世－

© SNK 1995

評分:6.8分

9名戰士為打倒神秘的戰士「獅子王」而在「獸神武鬥會」中激戰。遊戲中採用了一種經過改良的二段戰線系統，令人玩起來有在立體戰場上作戰的感覺。



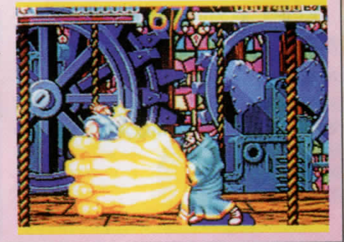
發售日:95/5/26(ROM版)95/6/16(CD版)
售價:29800日圓(ROM版)
8800日圓(CD版)
製造商:SNK
容量:190M

世界英雄WORLD HEROS

© SNK/ADK 1992 1995

評分:5.5分

《世界英雄》系列的第一作，8名來自不同時空的人物為爭奪最強之座而戰，除了人物各有特色外，以死亡擂台模式作賽時更隨時會被圖版上的各種陷阱所傷。



發售日:95/3/17(CD版)
售價:4800日圓
製造商:ADK
容量:82M

世界英雄2 WORLD HEROS 2

© SNK/ADK 1993 1995

評分:6.0分

同名系列第二作的CD-ROM版，可選用的人物由前作的8人增至14人，加入了可反彈對手遠程武器及反撻對手的系統，死亡擂台亦改以DOWN制進行。



發售日:95/4/14(CD版)
售價:5800日圓
製造商:ADK
容量:146M

WORLD HEROS PERFECT

© SNK ADK 1995

評分:6.8分

世界英雄的第4作，今集和以往最大的不同之處是加入了一種稱為「英雄指標」的東西，當儲滿後便能使出強化版的必殺技，基本操作方面亦和以往有少許不同。



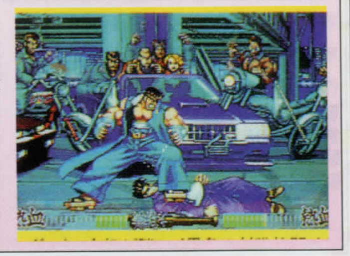
發售日:95/6/30(ROM版)95/7/21(CD版)
售價:29800(ROM版)8800(CD版)
製造商:ADK
容量:226M

痛快GANGAN行進曲

© SNK/ADK 1994 1995

評分:5.4分

在對戰二人身上設定了較多HP，然後以一局定勝負的格鬥作品，在立體式的戰場上，你可利用地上各種道具幫助你戰鬥，而在儲滿熱血指標後更能使用華麗的「GANGAN必殺技」。



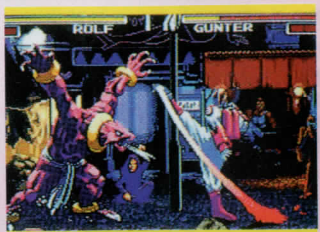
發售日:95/8/26(CD版)
售價:6800日圓
製造商:ADK
容量:178M

GALAXY FIGHT

© 1995 SUNSOFT

評分:6.2分

8位來自宇宙的戰士為拯救世界而戰，遊戲雖是採用了平面的單戰線系統，但畫面兩端卻能作無限的捲軸。整個遊戲的速度感很強，難易度亦算是偏高。



發售日:95/2/25(ROM版)95/4/21(CD版)
售價:29800日圓(ROM版)
7800日圓(CD版)
製造商:SUNSOFT
容量:169M

雙截龍DOUBLE DRAGON

評分:6.6分

© 1995 TECHNOS JAPAN CORP.

著名動作遊戲《雙截龍》的格鬥版，遊戲的最大特色是沒有拳腳掣之分，四個按掣分別代表着四種不同強度的攻擊，除此之外亦有「例牌」的超必型攻擊。



發售日:95/3/31(ROM版)95/6/2(CD版)
售價:29800日圓(ROM版)7800日圓(CD版)
製造商:TECHNOS JAPAN
容量:178M

超人學園鋼帝王

評分:6.7分

© 1995 TECHNOS JAPAN CORP. ILLUSTRATION: 大張正己

人個由動畫界名人「大張正己」負責人物設計的作品，遊戲中的最大特色，是一種能在打敗對手的同時學會對手一種必殺技學習系統。



發售日:95/10/20(ROM版)95/11/24(CD版)
售價:29800日圓(ROM版)7800日圓(CD版)
製造商:TECHNOS JAPAN
容量:186M

THE KING OF FIGHTERS'95

評分:9.2分

©SNK 1995

集合了SNK多個名作格鬥系列的超級格鬥遊戲續篇。今集除了原有的隊伍外，更增加了由玩者自行編隊的玩法，令遊戲變化大為提高。



發售日:95/9/1(ROM版)95/9/29(CD版)
售價:29800日圓(ROM版)8800日圓(CD版)
製造商:SNK
容量:250M

天外魔境真傳

評分:6.4分

© 1995 HUDSON SOFT © 1989,1995 RED

以PC-E名作RPG《天外魔境》系列中的人物當主角的格鬥遊戲。基本玩法類似《侍魂》，而出招方法則設定得較為簡單，令不擅長格鬥遊戲的人亦可以很容易上手。



發售日:95/7/28(ROM版)95/11/24(CD版)
售價:29800(ROM版)7800日圓(CD版)
製造商:HUDSON
容量:202M

侍魂3－斬紅郎無雙劍－

評分:9.0分

©1995 SNK

同名系列的第三集，今集在遊戲系統上作出頗大的改動，引入了《KOF》系列的儲氣及閃身系統，而每位人物亦各自設定了兩種必殺技系統供玩者選擇。



發售日:95/12/1(ROM版)95/12/22(CD版)
售價:32000日圓(ROM版)95/12/22(CD版)
製造商:SNK
容量:298M

CROSS SWORD II

評分:7.0分

©SNK/ADK 1995

以夢幻式中世為舞台，一個只推出了CD-ROM版的3D動作作品，今集的特色是增加了攻擊方法，而主角亦變成可從三名各有特色的人物中選擇。



發售日:95/5/2
售價:5800日圓
製造商:ADK
容量:70M

戰國傳承

評分:5.0分

© SNK 1991 1995

在一個縱橫於現世及戰國時代日本的奇特遊戲舞台上進行的橫捲軸動作遊戲。你的目標是前往在華盛頓上空的魔境城。遊戲的最大特色是可在救出同伴後召喚他們暫時代替你去戰鬥。



發售日:95/3/17(CD版)
售價:5800日圓
製造商:SNK
容量:55M

戰國傳承2

評分:5.5分

© SNK 1993 1995

基本玩法和上集分別不大，只是攻擊分為有上段攻擊及水平攻擊，而今集更可一始就召喚同伴，但能召喚的同伴則會因版面不同而有所限制。



發售日:95/3/17(CD版)
售價:5800日圓
製造商:SNK
容量:74M

MUTATION NATION

評分:4.5分

©SNK 1991 1995

一個以近未來為舞台的橫向動作遊戲，你要利用連續按掣以及藉着4種道具來作5階段進化的必殺技將那把人改造成生化人的瘋狂科學家打倒。



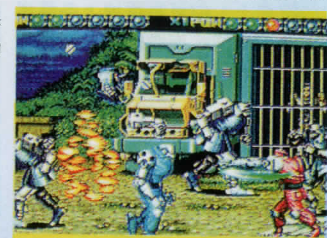
發售日:95/2/25(CD版)
售價:5800日圓
製造商:SNK
容量:54M

機械人軍團ROBO ARMY

評分:4.8分

©SNK 1991 1995

兩名機械戰士為了阻止突然出現的機械人軍團的野心而戰。除了用拳腳攻擊外，你亦可拾起圖版上的道具攻擊對手，一個傳統型的格鬥式動作遊戲。



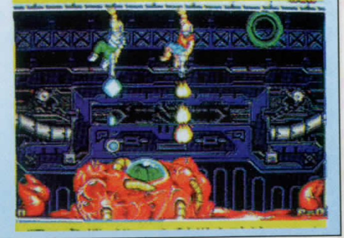
發售日:95/4/21(CD版)
售價:5800日圓
製造商:SNK
容量:46M

CYBER-LIP

©SNK1991 1995

評分:4.9分

由於軍事電腦「CYBER-LIP」的突然失常，與異型一起向人類襲擊，兩名主角因此便潛入殖民地加以阻止。遊戲中的最大特色是那些外型恐怖的敵人設定。



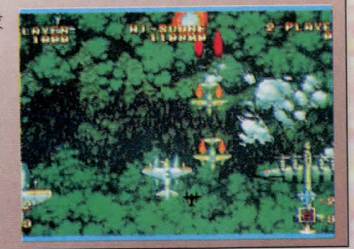
發售日:95/4/21(CD版)
售價:5800日圓
製造商:SNK
容量:50M

幽靈機師GHOST PILOTS

©SNK1991 1995

評分:5.5分

一個以二次世界大戰為舞台的縱向射擊遊戲。主角機的攻擊方法分為普通彈及爆彈2種，普通彈可作4階段強化，爆彈則可從4種之中選擇。



發售日:95/3/17(CD版)
售價:5800日圓
製造商:SNK
容量:55M

VIEW POINT

© SAMMY 1992 REPROGRAMMED © AICOM 1995

評分:6.5分

採用了獨特的斜向視點來進行的射擊遊戲。除了普通彈及3種爆彈外，普通彈更可儲成波動砲發射，而多邊形風格的敵人設計可算是這遊戲的最大特色。



發售日:95/2/25(CD版)
售價:5800日圓
製造商:SAMMY工業/AICOM
容量:72M

SONIC WINGS 3

© VIDEO SYSTEM 1995

評分:7.5分

一個就是在街機上亦相當著名的射擊遊戲系列第三作，今集在基本系統上和以往分別不大，而登場機師則增至10人，2 PLAY時每當過版後均會有對話場面出現。



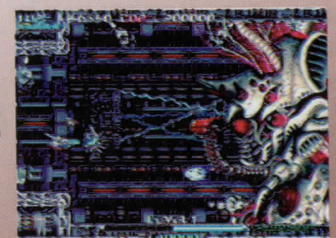
發售日:95/11/17(ROM版)95/12(CD版)
售價:29800日圓(ROM版)7800日圓(CD版)
製造商:VIDEO SYSTEM
容量:－－

PULSTAR

© AICOM CO.,LTD.1995

評分:7.5分

由於使用了最新技術而做到了超迫真的畫面，遊戲所用的容量也是令人吃驚的多。主角機的攻擊同時具備了以連射來增強及以儲能量來增強的方式亦是遊戲的特色之一。



發售日:95/9/29(ROM版)95/10/27(CD版)
售價:29800日圓(ROM版)8800日圓(CD版)
製造商:AICOM
容量:305M

DUNK DREAM

© 1994 DATAEAST CORP.

評分:4.0分

從來自世界的10隊中選出隊伍來進行的3對3籃球。不但可利用十字掣施展各種高級技巧，每入了4球後更能使用華麗的超級射球。



發售日:95/1/20(CD版)
售價:5800日圓
製造商:DATAEAST
容量:94M

2020年超級棒球

©SNK1992 1995

評分:4.5分

近未來風格的棒球遊戲，不但球隊各有特色，你更可利用比賽中所得的獎金購買強化道具或是代打型棒球機械人。



發售日:95/2/25(CD版)
售價:5800日圓
製造商:SNK
容量:46M

棒球明星PROFESSIONAL

©SNK1991 1995

評分:4.1分

以16支虛構的球隊來進行的棒球遊戲。每支球隊均有着自己明顯的個性，而在遊戲中亦經常會出現大特寫畫面以增加玩者的投入感。



發售日:95/4/21(CD版)
售價:4800日圓
製造商:SNK
容量:50M

FLYING POWERDISC

© 1994 DATAEAST CORP.

評分:4.2分

遊戲的基本規則很簡單，你只要將飛碟投進對手的龍門便可，但因為投飛碟時的控制可以有很多變化，而各選手又有着自己的必殺技，所以玩起來仍會相當有趣。



發售日:95/1/20(CD版)
售價:5800日圓
製造商:DATAEAST
容量:74M

SOCCER BRAWL

©SNK1991 1995

評分:4.6分

一場以機械人來進行的近未來7人足球賽。比賽中不但沒有越位的設定，你更可在儲足力量後射出強力的一球，充份表現出機械人足球獨有的勁力。



發售日:95/3/31(CD版)
售價:5800日圓
製造商:SNK
容量:46M

得點王~SUPER SIDEKICKS~

評分:5.6分

©SNK1992 1995

同名系列第一作的CD版，一個以世界杯為題材的足球遊戲。玩者可從12隊中選出一隊進行遊戲，而畫面亦會按情況來以近鏡表示。



發售日:95/3/31(CD版)
售價:5800日圓
製造商:SNK
容量:54M

得點王3~挑戰光榮~

評分:7.0分

©SNK1995

得點王系列的第三作，可選用的隊增至8個地區中的64隊，玩法亦分成全隊伍伍參戰的世界錦標賽及地區預賽。可施展出來的技巧亦比前作為多。



發售日:95/4/7(ROM版)95/6/23(CD版)
售價:29800日圓(ROM版)7800日圓(CD版)
製造商:SNK
容量:158M

FIRE SUPLEX

評分:4.5分

©SNK1993 1995

由10名各有個性的摔角手合演的一幕摔角戰。場地可選擇在擂台或是滿地凶器的屋外，系統亦異常簡單，總之兩人互捉時連按較快的一方便可出招。



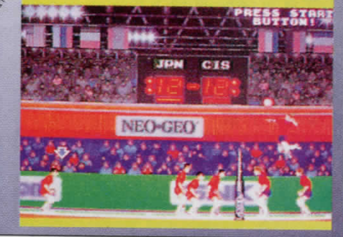
發售日:95/4/21(CD版)
售價:5800日圓
製造商:SNK
容量:106M

POWER SPIKES II

評分:5.5分

© VIDEO SYSTEM 1994 1995

繼承了前作的系統外，今集在球隊方面設定了男女子及機械人球隊各8隊，而機械人隊更可用簡單的指令使出必殺發球或必殺扣殺。



發售日:95/3/17(CD版)
售價:5800日圓
製造商:VIDEO SYSTEM
容量:51M

STAKES WINNERS

評分:6.5分

© SAURUS 1995

一個可以由玩者親自操作馬匹作賽的遊戲，利用賽事進行中從賽道上拾到的道具，可大大增加你取勝的機會，除此之外你亦可在完成一定的賽事後以獎分版提高馬匹的基本能力。



發售日:95/10/27(ROM版)
售價:29800日圓(ROM版)
製造商:SAURUS
容量:80M

PUZZLE BUBBLE

評分:7.0分

©TAITO CORP.1994 1995

以著名動作遊戲「泡泡龍」的人物當主角的鬥智遊戲。玩法非常簡單，你要將各種不同顏色的泡沫射到畫面上方，當三個或以上的同色泡泡連在一起時便能消去。



發售日:95/5/2(CD版)
售價:6800日圓(CD版)
製造商:TAITO
容量:32M

將棋之達人

評分:3.5分

©SNK/ADK1995

一種在香港絕少人會玩的棋類「將棋」。這作品中除了有正常的將棋外，亦有另外兩種較特別的玩法供玩者選擇。



發售日:95/10/13(ROM版)95/10/20(CD版)
售價:29800日圓(ROM版)7800日圓(CD版)
製造商:ADK
容量:58M

雀神傳說

評分:4.0分

©AICOM1994 1995

主角為找出傳說的聖雀士而展開旅程的RPG式麻雀。當累積了一定經驗值時便能昇級，令你能使用各種特殊招式。遊戲中更有為初學者而設的忠告模式。



發售日:95/3/31(CD版)
售價:5800日圓(CD版)
製造商:AICOM
容量:51M

QUIZ KING OF FIGHTERS

評分:4.5分

© SNK © SAURUS 1995

以SNK一系列格鬥遊戲人物為角色的問答遊戲，除了一般的玩法外，與首腦對戰時更會以一種獨特的格鬥問答方式來進行，更可輸入指令來使出超必殺技。



發售日:95/3/10(ROM版)95/4/7(CD版)
售價:29800日圓(ROM版)5800日圓(CD版)
製造商:SAURUS
容量:122M

ADK世界

評分:5.5分

©SNK/ADK1995

NEO·GEO CD中首次以雜誌式概念推出的作品，由多個小型遊戲構成，此外更有畫廊等非遊戲的部份，若你是ADK的擁躉的話就一定不會失望。



發售日:95/10/20(CD版)
售價:6800日圓(CD版)
製造商:ADK
容量:CD-ROM



GAME MUSIC STATION

遊戲光碟也是CD嘛！

TEXT:LABOR

一位熱心讀者老耀輝來FAX說PS《心跳回憶》裏收錄了一首約長3分鐘的交響樂（其實是合成器的把戲），是《心》的GAME SOUND TRACK內沒有收錄的。這令筆想到聽遊戲音樂除了買正式的CD外，還可以直接收聽遊戲光碟的。

相信好多人自有PC ENGINE以來，都知道現時大部分遊戲光碟，都會把部分音樂放在一般CD機都聽得到的CD SOUND TRACK中，亦即是所謂的CD音源，那些音樂通常都是不會經常變更的長音樂，如RPG的爆機音樂、STG的背景音樂和遊戲的OP、ED主題曲。PS光碟雖然黑拗拗的，但說穿了也只不過是一隻加了黑色顏料的CD，所以放在普通CD機一樣可以收聽得到。

並非所有遊戲光碟的SOUND TRACK分配都是一樣的，如果想用普通的CD機收聽光碟上的音樂而沒有注意哪一條TRACK是遊戲程式的話，CD機就會因收不不知怎樣解碼而發生逆轉情況，由於一般CD機沒有預計需要逆轉，所以會容易令機件損壞。

最安全的做法就是以那款遊戲光碟的主機的CD PLAYER來收聽，用電腦的CD-ROM也可以，一般的CD PLAYER程式都有能力辨別出哪一條TRACK是遊戲程式，那就不用擔心播錯TRACK了。

通常，PCE的第一TRACK都是用來收錄警告信息的，第二條TRACK是程式，第三條TRACK開始便是音樂、效果音和重要對白。有些MEGA-CD會在封套底告訴你哪一條TRACK是甚麼音樂，它和PLAY STATION、SATURN一樣是把程式放在第一TRACK的。

回說那首《心跳回憶》的「交響樂」，是放在遊戲光碟的第二TRACK的，音樂開始前，先會有一段館林見晴的警告信息，然後才接上那首音樂。不過，筆者總覺得那首音樂怪怪的。

近期精采遊戲光碟音樂推介——PCE《同級生》

這隻碟是本刊筆者向威記向筆者極力向推薦的，筆者聽過之後，覺得最精采的是第四TRACK的鋼琴音樂，非常悅耳，大有欣賞西村由紀江、中村由利子的音樂之感，所以當下立即以MD把所有SOUND TRACK錄了下來（常備空MD和光纖線是個好習慣）。除了OP、ED主題曲和一首音樂外，碟末還有一段配音員的感受之談，頗有趣。

電腦遊戲送音樂CD——同級生2



這也是威記推介的，原來中文版《同級生2》是連同「同級生2 ORIGINAL GAME SOUND TRACK」一同發售的，所以花280元除了買到原裝遊戲外，還同時擁有單價180元的音樂CD，對同級迷當然相當超值。

本月注目正點——心跳回憶VOCAL BEST COLLECTION

發售日：12/21
發售商：KING RECORDS
編號：KICA-7681～2
價格：4200日圓（雙CD）



這套雙CD集所收錄的，除了遊戲的主題曲，還有在廣播劇中的歌曲和9首新歌，由負責藤崎詩織、片桐彩子、古式由加利等配音員演譯，連最新的廣播劇主題曲也有收錄。初回發行是圖案CD，教人怎可以不買呢？這兩天多到去信和逛逛吧。

最受歡迎NEO・GEO遊戲直選

參加NEO・GEO遊戲直選，贏取精選遊戲體驗版CD
獎品：NEO・GEO CD SPECIAL
獎額：三名
截止日期：1996年1月5日
公布日期：1996年2月2日（第17期）
（為了配合最受歡迎NEO・GEO遊戲直選結果公布，最受歡迎PLAY STATION遊戲直選之結果及得獎名單將順延至第17期公布，敬請留意）

投票表格請寄「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓」；信封面請註明「《遊戲誌》最受歡迎NEO・GEO遊戲直選」。

歡迎影印本表格參加

請寫上你心水的各部門獎項

畫面部門：＿＿＿＿
音樂部門：＿＿＿＿
人物/機械部門：＿＿＿＿
遊戲性質分類THE BEST：
ACT ＿＿＿＿ STG ＿＿＿＿
FIG ＿＿＿＿ TAB ＿＿＿＿
PUZ ＿＿＿＿ ETC ＿＿＿＿
SPT ＿＿＿＿
最受歡迎THE BEST：＿＿＿＿

個人資料

姓名：＿＿＿＿
年齡：＿＿＿＿ 性別：＿＿＿＿
身份證號碼：＿＿＿＿（ ）
地址：＿＿＿＿
聯絡電話：＿＿＿＿

NEOGEO CD SPECIAL ENTERTAINMENT CD-ROM

秘技工場

三級好料3 以最強裝置出動的依利亞

遊戲：HYPER IRIA
機種：超級任天堂

在動作遊戲《HYPER IRIA》之中，依利亞要將敵人打倒，必須要有充足的裝置才行，然而要有充足的裝又談何容易，因為要買齊所有的裝置是要有很多金錢才可以的，奈何單靠平日的行動是沒有可能得到很多金錢的，所以便要靠以下的秘技了，有了此秘技，玩者便可以以最強的裝置進入遊，而且，使用的方法亦是十分簡單的，玩者只要在PASSWORD輸入的畫面輸入依利亞的身份編號「NO97995」，這樣，依利亞的手上便會擁有有的武器，而且所有的ITEM亦會加至99，可以說是「火力十足」。



■在PASSWORD輸入畫面輸入秘技。

輸入「NO97995」



■不只擁有所有武器，ITEM亦會加至99。

四級碎料4 將PAUSE字樣消除的「冇所謂」秘技

遊戲：DARIUS外傳
機種：SEGA SATURN

在新推出的射擊遊戲《DARIUS外傳》之中，相信不少讀者也會因為其「可怕」的難度而有所懼怕，因而用上了一種稱為PAUSE的功能來幫助攻擊，可是在使用這方法之後，畫面上總會出現一個PAUSE的字樣，為了可以更方便的看到畫面上的敵人及其飛彈，這秘技是不可少的，而使用的方法亦是非常的簡單，只要玩者在PAUSE之後，同時按着X、Y及Z三個掣，便可以將畫面上的PAUSE字樣消除，真是非常的方便。



■在要暫停的地方按START掣。

同時按「X、Y、Z」掣



■PAUSE字樣便會自動消失。

三級好料3 隱藏遊戲之中的無敵秘技

遊戲：TINY THALANX
機種：PLAY STATION

在對戰格鬥遊戲《ZERO DIVIDE》之中，有着一個隱藏遊戲這已是大家所知道的，而且，在這個遊戲之中，亦有着一個非常好用的秘技，便是「不死」的秘技。雖然這是一個只有三版的小遊戲，但是其難度亦不會比其他的遊戲為低，所以有了這秘技，大家便可以用比較「快」的時間將隻遊戲「玩完」。方法如下：首先是使用2P的控制器，按着START和SELECT進入《TINY THALANX》，然後在《TINY THALANX》的TITLE畫面選擇CONFIGURATION，並按○掣（不要放手）決定，在CONFIGURATION之中，將紅框指着SPEED，然後再同時按2P控制器的「左上、R2、L2、△」，如果成功的話，在TITLE畫面上會變成紅色，這時，進入遊戲之後，自機便會變成無敵。



■使用2P的控制器，按着START和SELECT進入《TINY THALANX》，並按○掣（不要放手）決定進入CONFIGURATION。



■將紅框指着SPEED。





■自機便會變成無敵。



■TITLE畫面會變成紅色。

三級好料3 可以改變排位及圈數的秘技

遊戲：F-1 LIVE INFORMATION
機種：SEGA SATURN

在 SATURN 的賽車遊戲《F-1 LIVE INFORMATION》之中，家可會認為如果可以改變一下自車的排位，這遊戲可能會好玩得多呢？這已再不是一個期望，實際上是可行的，而且是非常方便的秘技。

改變排位：

指令	位置
同時按 L、X、Y、Z 和 START	1 位
同時按 L、X、Y 和 START	4 位
同時按 L、X、Z 和 START	7 位
同時按 L、X 和 START	10 位
同時按 L、Y、Z 和 START	13 位
同時按 L、Y 和 START	16 位
同時按 L、Z 和 START	19 位
同時按 L 和 START	22 位

改變圈數：

指令	圈數
同時按 R、X、Y 和 START	1 圈
同時按 R、X、Z 和 START	2 圈
同時按 R、X 和 START	3 圈
同時按 R、Y、Z 和 START	4 圈
同時按 R、Y 和 START	5 圈
同時按 R、Z 和 START	6 圈
同時按 R 和 START	7 圈
同時按 R、X、Y、Z 和 START	9 圈



■在這個畫面輸入秘技。



■車手的位置改變了。



■在這個畫面輸入秘技。



■可以走的圈數不同了。

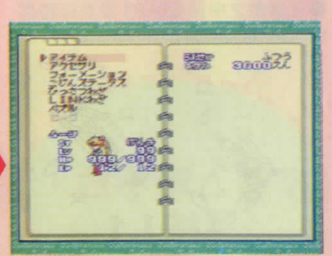
二級勁料2 一開始便 LEVEL 99 的超級秘技

遊戲：美少女戰士 SAILORMOON ANOTHER STORY
機種：超級任天堂

在早前推出的 RPG 遊戲《美少女戰士 SAILORMOON ANOTHER STORY》之中，增出了一個LV. 16的秘技，但是現在又多了一個LV. 99的超級秘技，用了這個秘技，玩者便可以很方便的將人解決。方法是十分簡單的，首先玩者要將兩個控制器也接上，然後開動電源，在開始 OPENING 之時，按着 2P 的 A 掣不放，然後在 1P 的控制器輸入「上、上、下、下、左、左、右、右、上、上、下、下、左、左、右、右、上、下、左、右、上、下、左、右、B、X、L、R」，成功的話，袖珍兔便會說：「求求你，銀水晶！」，這時，開始遊戲的話，SAILORMOON 的 LEVEL 便會成為 99。

■在這時候輸入秘技。

按着 2P 的 A 掣不放，然後在 1P 的控制器輸入「上、上、下、下、左、左、右、右、上、上、下、下、左、左、右、右、上、下、左、右、上、下、左、右、B、X、L、R」


■SAILORMOON 的 LEVEL 變成了 99！



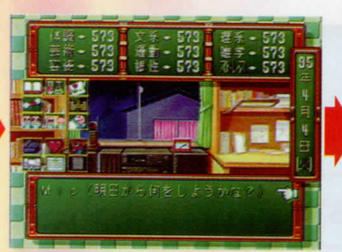
二級勁料2 「垂手可得」秘技

遊戲：心跳回憶
機種：PLAY STATION

早陣子大受歡迎的SLG遊戲《心跳回憶》之中玩者是要努力的去追求不同的女孩子，但是不是每次也能夠得心應手的，而且會常常碰釘，如何才能改變這個情況呢？現在便有一個萬全的方法，便是用以下的秘技，這個秘技可以使主角變成一個無敵的「超人」，不論是那一個女孩子也會向主角投懷送抱的，這可以稱為「573秘技」，使用的方法便是在輸入名字的時候，在匿稱（あだ名）的一項上輸入「こなみまん」，這樣，在開始遊戲時主角的所有數值便會變成「573」，在這種情況下，任何女孩子也可以輕易的追到手了。



■在名字輸入畫面上的匿稱一項上填上「こなみまん」。



■所有的數值也會變成573



■一開始時最難得到手的藤崎詩織也會變這樣子。

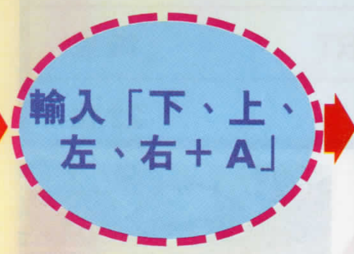
三級好料3 可以使用金色的DURAL

遊戲：VIRTUA FIGHTER 2
機種：SEGA SATURN

在上期的秘技工場之中，已為各位送上了使用「普通版」DURAL的秘技，而今期則要為大家送上使用特別版「金色DURAL」的秘技，其實這特別版的金色DURAL和以前的DURAL是沒有分別的，只是在顏色上有所出入而已。而使用的條件亦和上次的完全一樣，唯一不同的便是在秘技的輸入方法之上，上次的輸入方法是「下、上、右、左＋A」，而這次玩者只要在人物選擇畫面上按「下、上、左、右＋A」便可，如輸入成功的話，玩者便可以使用金色的DURAL了。



■在人物選擇畫面輸入秘技。





■可以使用金色的DURAL了。

三級好料3 倒後鏡消失之法

遊戲：RIDGE RACER REVOLUTION
機種：PLAY STATION

提供：黃文俊



■在遊戲之中按START掣將遊戲暫停，再輸入秘技。

上期已為大家送上了不少PLAY STATION新遊戲《RIDGE RACER REVOLUTION》的秘技，這次又有新的貢獻，便是令車上倒後鏡消失的方法。這其實是一個考驗大家的好機會，因為沒有了倒後鏡的幫助，玩者便不知道後方有沒車在接近，如此一來，玩者便要一直以最高的狀態進行比賽，一定可以將玩者的成績推高的。使用的方法其實是十分簡單的，只要玩者在任何地方按START掣將遊戲暫停，然後按着△掣不放，再按L1便可以將倒後鏡消去，如果想它再一次的出現亦是十分簡單[的，只要重復以上的程序，在按着△掣不放後，按R1便可以使倒後鏡再次的出現。



■倒後鏡消失了。





■倒後鏡又出現了。



龍珠Z ULTIMATE BATTLE 22 (P.S.)

穩藏OPENING及增加五名隱藏戰士

在標題畫面中，順序輸入↑、△、↓、×、←、L1、→、R2，成功後便會有特別聲音，之後穩藏的OPENING便會播出，隨後標題畫面便會由22變成27，而玩者亦能多使用五名隱藏人物。

BUILD UP觀戰模式

於培育人物後，在模式選擇中選「BUILD UP BATTLE」，在戰鬥中只要按L2後人物便會自動作戰，而在按R2後便能取消指令，用回人手操捍，同樣地2P亦能使用此秘技。

比達的空中爆發波

別以為比達的爆發波只能於地面使出，同樣地如果敵人在腳下，只要使出爆發波亦能令敵人受到傷害，故此技倆是不受空中或地面的地形限制的。

人物衣服色改變

在進入遊戲時，不論是二人對戰或與電腦對戰，只要1P按START進入便能令人物的衣服顏色轉變。

ZEITGEIST (P.S.)

選版秘技

於OPTION畫面中順序輸入SELECT、R2、L1、□、下，成功後在難易度調教上便有一數字出現，玩者只要按R2便能改變。最後按○開始遊戲便行。

轉換視點——TOP VIEW

在遊戲中按START暫停遊戲，之後再按緊按START不放來解除PAUSE，跟着10秒鐘後同時再按L1＋START便會轉換成「TOP VIEW」。

轉換視點——SIDE VIEW

基本上與「TOP VIEW」大同小異，只要於遊戲中按START暫停，之後再緊按START不放來解除，並在10秒後再按R2＋START便可轉換成SIDE VIEW進行遊戲。

STREET FIGHTER REAL BATTLE ON FILM (P.S.)

立刻使用豪鬼

先選擇「MOVIE BETTLE」以外的模式，之後在人物選擇的畫面順序輸入↑、R1、↓、L2、→、L1、←、R2，成功之後便會出現豪鬼的選擇方格。

V-TENNIS (P.S.)

使用隱藏選手

先在模式選擇畫面中選擇NORMAL，之後在任何一名選手中輸入L2X2、R1X3、↓、△X4、○，成功後便能使用能力值最高的穩藏選手。

使用隱藏女選手

先在模式選擇畫面中選擇NORMAL，之後於任何一選手的方格中同時輸入L1＋R2＋↑＋□＋○，成功後便能選擇藏的女性選手。

J-LEAGUE SOCCER PRIME GOAL EX (P.S.)

使用同一隊對戰

先接上2P的控制器，之後在2P的控制器緊按○，跟着輸入↑X9、←X2、↓X9，之後於對戰中便能選擇同一隊進行遊戲。

旗仔勁飄

於遊戲中於選隊時，玩者只要緊按L2，不一會後會旗便會飄動得更快。

快讀報章

不論是任何模式、是勝是敗，在賽後也會有報章出現及刊出結果的，而只要緊按×鈕，之後移動十字捍便能快速移動報章，不用等它自己慢慢移動。

美少女雀士LIMITED (P.S.)

對戰必勝指令

在FREE對戰中，於遊戲畫面中同時按L2＋R1＋SELECT＋□＋×，成功後牌局便會完結及勝出，而此指令是可在FREE對戰中無限次使用的。

HERMIE HOPPERHEAD (P.S.)

控制標題畫面的人物

先接上記憶卡才開始遊戲，之後在完成第一版後於第二版GAME OVER，並且立即SAVE及選EXIT，跟著在標題畫面中同時按SELECT＋START來LOAD GAME，最後在地圖畫面中按START便會重返標題畫面，而玩者亦能控制標題畫面中的人物。

人物高速移動

在地圖畫面中，玩者只要緊按□鈕便能高速移動人物到各處地方，而在放手後速度便會回復正常。

TWIN BEE DELUEX PACK (P.S.)

高姿態進入第三版

想唔想未死過進入第三版呢？想唔想分數是以最高的573000分進入第三版呢？想的話便輸入此指令吧。於遊戲中先按START暫停遊戲，之後再順序輸入←、←、→、→、↓、↑、↓、↑、○、○、□、□、△、×、△、×、△、△，成功後便會以未死過及分數573000分進入第三版。

GUNNERS HEAVEN (P.S)

最強及選關密碼

先在標題畫面出現「PUSH START」字樣時同時按L1＋L2＋R1＋R2＋SELECT，之後標題下便會出現不同的文字，而分別按↑、↓、△及×也會改變文字，之後輸入密碼後再進入遊戲便會有不同的效果。而「SS」是人物體力是最強的999開始第一版、「UF」是第三版開始、「RH」是第四版、「MK」是於第5版開始、「HT」是第6版開始、「CM」是人物變小、「QB」是人物變大、「YI」是遊戲開始時有大彈9個、「TY」則是超難度模式，人物不論受到任何損傷也會立刻GAME OVER。

ROCKMAN 7 宿命之對決！(SFC)

二人對戰模式

於輸入密碼的畫面中，由左上開始輸入「1415」、「5585」、「7823」及「6251」，之後再同時按L＋R＋START便能進入特別版面，以洛克人及科魯迪作二人對戰，至於必殺技指令如下：

洛克人	
ARROW SMASH	↓↘→＋Y
LEG BREAKER	↓↓＋B
FEINT WARP	↑↑
科魯迪	
BOOSTER KICK	→↓↘＋Y
SONIC CRUSAER	(跳起中)←→＋Y
FEINT WARP	↑↑

超原人2 (SFC)

各關不同體力密碼

體力3	體力4
STAGE 1：311414	STAGE 1：322423
STAGE 2：234112	STAGE 2：142423
STAGE 3：144112	STAGE 3：223423
STAGE 4：324141	STAGE 4：412423
STAGE 5：412414	STAGE 5：113423
STAGE 6：124141	STAGE 6：331423

體力5	體力6
STAGE 1：441431	STAGE 1：313212
STAGE 2：432334	STAGE 2：142243
STAGE 3：232334	STAGE 3：144212
STAGE 4：322431	STAGE 4：333212
STAGE 5：414122	STAGE 5：113243
STAGE 6：423122	STAGE 6：331243

SUPER POWER LEAGUE 3 (SFC)

最強外援隊登場

先進入球隊選擇畫面中，之後同時按L＋A，成功後便可選擇新出現的項目「全外援隊」。

戰國武將隊，立刻參上！

基本上與「外援隊」的模式大同小異，但在進入球隊選擇畫面後所按的是R＋A，成功後便能選擇由日本戰國時代各大武將組成的隊伍。

戰鬥機械人烈傳 (SFC)

取得二大隱藏機械人

在第七章後部份戰略畫面的地圖中，如沿著左邊山的路線向海進發便可取得森寶3入隊。另於第八章中，如先打倒巨型戰艦杜蘭古號才打魔霸便能令泰坦3入隊。

STREET FIGHIER REAL BATTLE ON FILM (S.S.)

使用豪鬼對戰

與P.S.版一樣先選「MOVIE BATTLE」以外的模式，之後進入人物選擇畫面後順序輸入↑、B、↓、Z、→、X、←、Y，成功後便能選擇豪鬼並按C鍵決定及進入遊戲。

HANG ON GP 95 (S.S)

無限時間時間賽

在模式選擇中，於時間賽的一項順序輸入→、←、↑、↓、Z，成功後在進入時間賽後，時間的表示便會變成「FREE」字樣，即無限制時間。

耐力賽模式

在所有賽道均取得冠軍，完完全全地爆機後，隱藏模式「耐力賽」便會出現。

使用第十一台未來車

在遊戲的末段，當玩者取得另五台電單車後，如在賽事中以該五台新車任何一台做出圈速29秒的話，在下一次比賽便會有多一台未來電單車出現及選擇。

新GAME時間表

● PLAYSTATION

12月發售遊戲

22日	テーマパーク	主題公園	EA VICTOR	5800日圓	SLG
	東京ダンジョン	東京 DUNGEON	角川書店	6800日圓	RPG
	ちびまる子ちゃん	圓子小寶貝	TAKARA	4800日圓	ETC
	PD ウルトラマンインベーダー	PD 超人侵略者	BANDAI	4800日圓	STG
	土器王紀	土器王紀	BANPRESTO	5800日圓	AVG
	NINKU－忍空－	NINKU－忍空－	TOMY	5800日圓	ETC
	ROBO・PIT	ROBO・PIT	ALTRON	5800日圓	ACT
22日	メタモル パニック DOKIDOKI 妖魔バスターズ	妖魔 BLASTER	FAMILY SOFT	5800日圓	AVG
	ザ・ファイヤー メン2 ビート & ダニー	THE FIREMAN 2	HUMAN	5800日圓	ACT
	NBA パワーダンカーズ	NBA POWER DUNKERS	KONAMI	價格未定	SPT
29日	HORNEDOWL	HORNEDOWL	SONY COMPUTER	5800日圓	STG
	エコエコアザラク	暗黑巫師	POLYGRAM	5800日圓	ETC
	でろーんデロデロ	DELOON	TECMO	5800日圓	PUZ
	HORNEDOWL 限定セット	HORNEDOWL 限定套裝	SONY COMPUTER	7800日圓	STG
	キリーク・ザ・ブラッド2	KILEAK THE BLOOD 2	SONY MUSIC	5800日圓	AVG
	鬥神伝2	鬥神傳2	TAKARA	5800日圓	FIG
29日	通天閣	通天閣	SMC	5800日圓	STG
	Wizard's Hormany	Wizard's Hormany	ARC SYSTEM WORKS	4900日圓	SLG
	ウイニングポスト EX	WINNING POST EX	光榮	6800日圓	SPT
	ミラクルワールド	MIRICLE WORLD	VISIT	5800日圓	RPG
	超兄貴～究極無敵最強男～	超兄貴～究極無敵最強男～	NCS	5800日圓	STG
下旬	ニチブツアーケードクラシックス	日本物產物機經典集	日本物產	4980日圓	ETC
	アルナムの牙～獣族十二神従伝説～	亞娜姆之牙	RIGHT STUFF	3980日圓	RPG
	四柱推命ピタグラフ	四柱推命	DATAM POLYSTAR	5800日圓	ETC
12月	占都物語～その I～	占都物語～第 1 集～	東北新社	5800日圓	SLG

96年1月發售遊戲

1日	ナムコマージャンスパローガーデン	NAMCO 麻雀	NAMCO	5800日圓	ACT
13日	水滸演武	水滸演武	DATAEAST	5800日圓	FIG
	競馬最勝の法則 '96 Vol. 1	競馬最勝之法則 '96 Vol. 1	COPYA SYSTEM	6400日圓	ETC
	マジカルドロップ	魔法糖	DATAEAST	5800日圓	ACT
13日	フローティング ランナ～7つの水晶の物語～(暫名)	FLOATING RUNNER ～7水晶物語～	XING	5800日圓	RPG
	ハイオクタン	HI-OLTANE	EA VICTOR	5800日圓	RAC
	厄 (YAKU) ～友情談疑	厄～友情談疑	IDEA FACTORY	5800日圓	ETC
	闘牌伝アカギ	鬥牌傳	MICRONET	4980日圓	TAB
19日	古典詰碁 四神の巻	古典圍棋 四神之巻	VAP	5800日圓	TAB
	ライフスケイプ～生命40億年はるかな旅～無限生機		MEDIA QUEST	價格未定	ETC
	松方弘樹のワールドフィッツソグ	松方弘樹之 WORLD FISHING	B. P. S	價格未定	ETC
26日	DESCENT	DESCENT	SOFT BANK	6400日圓	STG
	アドヴァンスドヴァリアブルジオ	ADVANCED V. G	TGL	6800日圓	FIG
	レッスルマニア・ジ・アーケードゲーム	WRESTACMANIA THE ARCADE GAME	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	SPT
	NBA JAM トーナメントエディション	NBA JAM TOURNAMENT EDITION	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	SPT
26日	サイベリア	西伯利亞	INTER PLAY	5800日圓	RPG
	ロードランナー(レジェンドリターンズ)	ROAD RUNNER	パトラ	5800日圓	ACT
	DEATH MASK	DEATH MASK	BANTHA INTERNATIONAL 電腦工場	7800日圓	ACT
中旬	ポリスノーツ	POLICE NUTS	KONAMI	6800日圓	AVG
1月	カオス・コソトロール	CHAOS CONTRAL	VIRGIN INTERACTIVE	5800日圓	STG
	アジャイル ウォーリア	空中戰士	VIRGIN INTERACTIVE	5800日圓	STG
1月	ぱいるあっぷ・まーち	PILE UP MARCH	PROCEED UNI	5800日圓	SLG
	ザ・心理ゲーム	THE 心理 GAME	VISIT	7800日圓	ETC
	グリルロジック	GRILL LOGIC	翔泳社	2900日圓	PUZ
	SIDEWINDER	SIDEWINDER	ASMIK	5800日圓	STG
	第4次スーパーロボット大戦S	第4次超級機械人大戰 S	BANPRESTO	6800日圓	STG
	ダブルドラゴン	DOUBLE DRAGON	URBAN BRAND	5800日圓	ACT

96年2月發售遊戲

16日	CRITICOM(クリティコム)	CRITICOM	BIG 東海	5800日圓	ATC
23日	ディスクワールド	DISC WORLD	ENTERTAINMENT	5800日圓	AVG
23日	ドリフトキング 土屋圭市 & 坂東正明首都高バトル	DRIFT KING 土屋圭市 & 坂東正明首都高 BATTLE	BPS	價格未定	RAC
	昇龍三国演義	昇龍三國演義	IMAGINEER	7800日圓	SLG
	アメリカ横断ウルトラクイズ	美國橫斷超級問題	VICTOR	5800日圓	ETC
上旬	サラブッド達の栄冠	純種馬之榮冠	ISLAND CREATION	5800日圓	ACT
中旬	日本の倶楽部	日本之倶樂部	ZOOMICS	價格未定	ETC
2月	ZORK I (ゾーク・ワン)	ZORK I	翔泳社	5800日圓	AVG
	ベルデセルバ戦記～翼の勳章～	翼之勳章	SONY COMPUTER	價格未定	SLG
	RETURN TO ZORK	RETURN TO ZORK	BANDAI VISION	6800日圓	STG
	Defcon 5	Defcon 5	MULTI SOFT	5800日圓	ACT
	ヴォルケンカラッツァー－審判の塔－	審判之塔	ASMIK	5800日圓	SLG
	太閤立志伝II	太閣立志傳II	光榮	價格未定	S.RPG
	フェーダ・リメイク！～エンブレム・オブ・ジャスティス～	FEDA REMAKE！	YANOMAN	6300日圓	RPG
	刻命館	刻命館	TECMO	6800日圓	SLG
	ブラッド・ファクトリー	BLOOD FACTORY	INTERPLAY	5800日圓	SLG
	宇宙豪商伝 爆烈商人(あきんど)	宇宙豪商傳	アステックトゥーワン	5800日圓	RPG
	ハイパークレイジークライマー(暫名)	超級瘋狂爬樓(暫名)	日本物產	5800日圓	ACT
2月	アロン・イン・ザ・ダーク2	ALONE IN THE DARK	EA VICTOR	5800日圓	AVG
	蜃気楼回廊	蜃氣樓回廊	PLAY STAGE	5800日圓	AVG
	PGA TOUR '96	PGA TOUR '96	EA VICTOR	5800日圓	SPT
	囲碁 PS(暫名)	圍棋 PS(暫名)	ASCII	6800日圓	TAB
	HARO ROCK CAB	HARO ROCK CAB	ASMIK	5800日圓	ACT
	全日本 GT 選手権改	全日本 GT 選手權改	KANEKO	5800日圓	RAC
	ブロキッズ	方塊小子	ATHENA	5800日圓	PUZ
	リング オブ サイアス	RING OF SIAS	ATHENA	6800日圓	RPG
	TIZ～Tokyo Insect Zoo～	TIZ～Tokyo Insect Zoo～	GENERAL	5800日圓	AVG
	WORLD CUP GOLF～IN ヘイアット ドラドビーチ～	WORLD CUP GOLF	COCONUT JAPAN	5800日圓	SPT
	実況チャソピオンレスラー	實況冠軍摔角手	TAITO	5800日圓	SPT
	対決みるーず(メルヘンラソド)	(未定)	OCKTAGO	5800日圓	ETC
	ケームの達人2	遊戲高手2	SUN SOFT	價格未定	ETC
	スラム ドラゴソ	SLUM DRAGON	JALECO	5800日圓	FIG
	プレイスタヅアム	PLAY STADIUM	BANPRESTO	5800日圓	SPT

96年3月發售遊戲

15日	あすか 120% スペシャル BRUNING Fest	ASUKA 120% SPECIAL BURNING Fest	FAMILY SOFT	5800日圓	FIG
22日	放課後(暫名)	放課後(暫名)	BPS	價格未定	SLG
25日	クロックワークス	CLOCK WORKS	德間書店	5800日圓	A.PZG
	C1 CIRCUIT	C1 CIRCUIT	IMPACTS	5800日圓	RAC
下旬	パチパチサーガ	賭博勇者	TEN 研究所	價格未定	ETC
3月	デットヒートロード(暫名)	DEAD HEAT ROAD(暫名)	日本物產	5800日圓	RAC
	鉄拳2(暫名)	鐵拳2(暫名)	NAMCO	價格未定	FIG
	美少女戦士セーラーム Supers	美少女戰士 SUPERS	ANGEL	價格未定	FIG
	マクロズ デゾタル ミッション VF-X(暫名)	超時空要塞 DIGITAL MISSION VF-X(暫名)	BANDAI VISION	6800日圓	STG
	CREATURE SHOCK	CREATURE SHOCK	DATA EAST	6800日圓	A.STG
	ネオ・プラネット	NEO・PLANET	MAP JAPAN	價格未定	SL.G
	マッハ Go Go Go！	賽車小英豪	TOMY	5800日圓	RCG
	ノバストーム	NOBA STROM	VICTOR ENTERTAINMENT	價格未定	SLG
	出世麻雀 大接待	出世麻雀 大接待	KING RECORD	5800日圓	TAB
	ロードラッシュ	ROAD RUSH	EA VICTOR	5800日圓	RAC
	キャプテン 翼 J(暫名)	足球小將 J	BANDAI	6800日圓	SPT
	CG 昔話 じいえん 2度びっくり!!	CG 昔話	IDEA FACTORY	5800日圓	ETC
	X-COM ENEMY UNKNOWN(暫名)	X-COM ENEMY UNKNOWN(暫名)	SPECTROUM HOLLOWBITE JAPAN	5800日圓	ETC
	バーチャル 飛龍の拳	VIRTUAL・飛龍之拳	CULTURE BRAIN	5800日圓	FIG
	ウルフファング	WOLF FUNG	VICTOR	5800日圓	SPT
	上海 Great Moments	上海 Great Moments	SUN SOFT	價格未定	ETC
	アイドル雀士 スーチーパイ II(暫名)	美少女雀士II(暫名)	JALECO	價格未定	ETC
	メルティランサー	MELO TELANCER	BLAZE	6800日圓	SLG
	大戦略プレイヤーズ スピリット	大戰略 PLAYERS SPIRIT	OZ CLUB	價格未定	SLG
	ソニックウイソグ スペシャル	SONIC WING SPECIAL	MEDIA QUEST	價格未定	STG

95年4月以後發售遊戲

	信長疾風記　煌	信長疾風記　煌	BBS	價格未定	SLG
	まうすけのオヅャマざわへるど	(未定)	DATA EAST	價格未定	ETC
4月	名探偵スチールウッド(暫名)	名偵探 STEEL WOOD	IDEA FACTORY	日圓	AVG
5月	テンション(暫名)	TENSION(暫名)	VAP	5800日圓	RPG
6月	JTCC 全日本ツーリシグカー選手権	JTCC 全日本旅遊車選手權	BPS	價格未定	RAC
7月	謎王	謎王	BANDAI VISUAL	價格未定	ETC
10月	爆走兄弟レッ&ゴー PS版	爆走兄弟	BPS	價格未定	RAC

96年發售遊戲

96夏	それゆけXココロジー	X心理學	POLYGRAM	價格未定	ETC
96春	チョロQ	Q版賽車	TAKARA	價格未定	RAC
	英語の鉄人センター	英語之鐵人 CENTRE	SONY COMPUTER	價格未定	RAC
	コブラ・ザ・サイコガン	哥布拉　魔幻槍	TAKARA	價格未定	ETC
	卒業～クロスワールド(暫名)	卒業～CROSSWORLD(暫名)	SOFIX	價格未定	ASLG
	PAL－神犬伝説－	PAL－神犬傳說－	東北新社	價格未定	RPG
	すらいムしよう!(暫名)	模擬史萊姆!	東北新社	價格未定	SLG
	がんばれゴエモン宇宙海賊アコギング	大盜五佑衛門大戰宇宙海盜	KONAMI	價格未定	ACT
	東京 SHADOW	東京 SHADOW	TAITO	價格未定	ETC
	ゲッPロボ	Get P 機械人	YUMEDIA	5800	FIG
	ジャンピングフラッシュ2	JUMPING FLASH 2(暫名)	SONY COMPUTER	價格未定	ACT
	アロハ男爵大弱りの巻(暫名)				
	トランスポートタイクーン	TRANSPORT TYCOON	伊藤忠	價格未定	SLG
	ヒロイン・ドリーム	女主角之夢	MAP JAPAN	價格未定	SLG
	アルナムの翼～焼塵の空の彼方へ～	亞娜姆之翼	RIGHT STUFF	價格未定	RPG
	究極の倉庫番	究極之倉庫番	伊藤忠	價格未定	PUZ
	NOEL(暫名)	NOEL(暫名)	PIONEE LDC	價格未定	ETC
	パズルボブル2	PUZZLE BUBBLE 2	TAITO	價格未定	A.PZG
	キュイーン	QUIN	MEDIA ENTERTAINMENT	5800日圓	STG
	世界地図の読み方 '96(暫名)	世界地圖之閱讀法 '96	SONY COMPUTER	價格未定	ETC
	がんばれ森川君2号	加油森川君2號	SONY COMPUTER	5800日圓	ETC
	ポポロクロイス物語	波洛古羅斯物語	SONY COMPUTER	6000日圓	RPG
	レッドプラズム(暫名)	RED PRISUM	SONY COMPUTER	價格未定	STG
	エンジェルグラフィティ～あなたへのプロフィール～	ANGEL GRAFFITI	COCONUT JAPAN	價格未定	SLG
	キングアンドクラウン(暫名)	KING AND CROWN	NEXUS INTERACT	價格未定	RPG
	レイクマスター(暫名)	LEG MASTER	NEXUS INTERACT	價格未定	SPT
	レイ・トレーサー	RAY TRACER	TAITO	5800日圓	RAC
	実況チャンピオンレスラー	實況冠軍摔角手	TAITO	5800日圓	SPT
	怪獣戦記	怪獸戰記	PRODUCE	價格未定	RPG
	アナッチャー	SNATCHER	KONAMI	5800日圓	AVG
	ホタル(暫名)	HOTARU	PIONEER LCD	價格未定	RPG
96春	矢追純一極秘プロジェクトUFOを追え	矢追純一極秘 PROJECT 追尋 UFO	日本クラリービジネス	7500日圓	ETC
	デザエモン(暫名)	設計衛門(暫名)	ATHENA	價格未定	ETC
	必殺パチンコステーション	必殺彈珠機 STATION	SUN SOFT	6800日圓	ETC
	Extreme Power(暫名)	Extreme Power(暫名)	PROFIRE	價格未定	STG
96夏	Top Gun	Top Gun	SPECTROUM HOLLOWB-ITE JAPAN	價格未定	STG
96夏	BELTLOGGER 9	BELTLOGGER	元氣	價格未定	SPT
96年	Super 301 S.Q.(暫名)	Super 301 S. Q.(暫名)	日本物產	價格未定	STG
	APACHEアパッチ(暫名)	APACHE(暫名)	GUST	價格未定	STG
	メール・プラーナ	MARU PURANA	GUST	價格未定	STG
	火竜娘－柳判官－(男性版)	火龍娘—柳判官—(男性版)	GUST	價格未定	AVG
	プリンセスメーカー3	美少女夢工場3	SONY COMPUTER	價格未定	STG
	ホームドクター(暫名)	家庭醫生(暫名)	SUCCESS	價格未定	ETC
	ファミリーゲームス～アテナの家庭盤～(暫名)	家庭遊戲～雅典娜之家庭盤～(暫名)	ATHENA	5800日圓	ETC
	LIPROS	LIPROS	VISUAL ARTIST OFFICE	價格未定	A.AVG
	ツインビーミラクル～不思議なベルの大陸～	兵蜂夢幻～不可思議的小鐘大陸～	KONAMI	價格未定	RPG
	シーバスフィッツソグ	SEABUS FISHING	VICTOR	價格未定	SPT
	火竜娘－高悠環－(女性版)	火龍娘—高悠環—(女性版)	GUST	價格未定	AVG
	TURF HERO(暫名)	TURF HERO(暫名)	TECMO	價格未定	STG
	MONSTER FARM(暫名)	MONSTER FARM(暫名)	TECMO	價格未定	STG
	パチンコ倶楽部	彈珠機俱樂部	ISC	價格未定	ETC
	クーロンズ・ゲート	九龍風水傳	SONY MUSIC	價格未定	RPG
	DX 人生ゲーム(暫名)	DX 人生遊戲(暫名)	TAKARA	價格未定	ETC
	サクセスストーリー	成功故事	ALTRON	價格未定	STG
	いからしみきおの　スカイゴルケット	SKY CORRUGATED	JOLTAN	價格未定	ACT
	ハイパーツアー	HYPER TOUR	3D	價格未定	ACT
	タイブレーク	TIE BREAK	BADE	價格未定	SPT
	ゼロヨンチャンプ PLUS(暫名)	ZERO 4 CHAMP PLUS	MEDIA LINK	價格未定	RAC
	TEAM 47 GOMAN	TEAM 47 GOMAN	COCONUT JAPAN	價格未定	FIG
	SUPER CASINO SPECIAL	SUPER CASINO SPECIAL	COCONUT JAPAN	價格未定	TAB
	モトクロス(暫名)	MOTO CROSS	COCONUT JAPAN	價格未定	RAC
	悪魔城ドラキュラ X～月下の夜想曲～	惡魔城 X	KOWAMI	價格未定	ACT
96年	フィッシュ・アイズ	FISHING EYES	PACK IN VIDEO	價格未定	SPT
	天地無用!(暫名)	天地無用!(暫名)	XING	價格未定	SPT
	ポリスノーツ　プライベートコレクショソ	POLICE NUTQ PRI-NATE CORRECTIVE	KONAMI	價格未定	AVG
	ときめき　メモリアル　プライベートコレクツョン	心跳回憶 PRIVATE CORRECTION	KONAMI	價格未定	SLG
	オラクルの宝石	神偷之寶石	SUN SOFT	價格未定	RPG
	はるかぜ戦隊V　フォース	春風戰隊 V FORCE	VING	價格未定	ACT
	ハイオハザート	BIOHAZARD	CAPCOM	價格未定	ETC
	キャラクシーファイト　ユニバーサル・ウォリアーズ	GALAXY FIGHT	SUN SOFT	5800日圓	FIG

發售日未定遊戲

ナムコミュージアム Vol. 2	NAMCO 博物館 Vol. 2	NAMCO	5800日圓	ETC
時空探偵 DD～幻のローレライ～	時空偵探 DD～幻之 LORELEI～	ASCII	6800日圓	AVG
レボリューション X(暫名)	REVOLUTION X	ACCLAIM JAPAN	價格未定	STG
エイリアン　トリロジー	ALIEN TRILOGY	ACCLAIM JAPAN	價格未定	ETC
エキスパート(暫名)	EXPERT(暫名)	日本物產	5800日圓	STG
RPG ツクール(暫名)	RPG 製作室(暫名)	ASCII	價格未定	ETC
トワイラ　イトシンドローム	TWILIGHQ SYN-DROME	HUMAN	價格未定	AVG
ハイパー囲碁	HYPER 圍棋	AKC	價格未定	ETC
BOUNTY ARMS	BOUNTY ARMS	DATAWEST	6800日圓	ACT
Super Racer(暫名)	Super Racer(暫名)	BD	價格未定	RAC
ハエ男のスターツアー(暫名)	烏蠅男之星空之旅(暫名)	BD	價格未定	RAC
The 11th Hour～ The 7th Guest II～	The 11th Hour～The 7th Guest II～	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	AVG
ダービースタリオン PS(暫名)	打啤大賽馬 PS(暫名)	ASCII	價格未定	ETC
RACE DRIVIN' a Go! Go!	RACE DRIVIN 'a Go! Go!	TIME WARNER	價格未定	RAC
X-MEN	X-MEN	CAPCOM	價格未定	FIG
カボール・スクリーン	CAEALL SCREEN	SONY COMPUTER	價格未定	未定
大地の子供達～マーセルヴァの杖～	大地之孩子們	MAXFIVE	價格未定	RPG
The Tower	The Tower	OPENBOOK	6800日圓	SLG
FLY(暫名)	FLY(暫名)	MDBEE	價格未定	AVG
ソーラー・エクリプス(暫名)	SOLAR ECLIPSE(暫名)	BMG VICTOR	價格未定	STG
3D ベースボール(暫名)	3D 棒球(暫名)	BMG VICTOR	價格未定	SPG
レガシー・オブ・ケイン(暫名)	LEGACY OF KAIN(暫名)	BMG VICTOR	價格未定	RPG
PS 版ファミスタ(暫名)	PS 版 FAMISTAR 棒球(暫名)	NAMCO	價格未定	SPG
マジックカーペット	MAGIC CARPET	EA VICTOR	價格未定	STG
ZXE-D(ゼクシード)	ZXE-D	BANDAI	價格未定	ACT
アーク　ザラッド2	ARC THE LAD 2	SONY COMPUTER	價格未定	RPG
ファンタステップ	FANTASTEP	JALECO	價格未定	AVG
クマのブー太郎空はピンクだ!全員集合!!(それダメっす)	熊之猪太郎	小學館 PRODUCTION	價格未定	ETC
アリーナ(暫名)	ARENA(暫名)	SOFTBANK	價格未定	RPG
CRW/カウンターレヴォリューションウォー	CRW	ACCLAIM JAPAN	價格未定	SLG
シムシティ2000	模擬城市2000	ARTDINK	價格未定	SLG
ルパシ三世　カリオストロの城(暫名)	無敵特務　加利　賀之城(暫名)	ASMIK	價格未定	AVG
三国志英雄伝	三國志英傑傳	光榮	價格未定	S.RPG
プロ指南ウルトラ麻雀　兵	職業指南超級麻雀　兵	CULTURE BRAIN	價格未定	ETC
スーパー忍者　悟空(暫名)	超級忍者　悟空(暫名)	SANTOS	價格未定	ACT
パヘット　スーピロミィ	PUPPET ZOO	HUMAN	價格未定	ETC
棋太平	棋太平	SPS	價格未定	ETC
ウルトラ万馬券	ULTRA 萬馬券	CULTURE BRAIN	價格未定	ETC
競艇伝説(暫名)	競艇傳說(暫名)	日本物產	5800日圓	ETC
ギャラクシアン³(暫名)	GALAXIAN³	NAMCO	價格未定	STG
EO(暫名)	EO(暫名)	WARP	價格未定	ETC
XS(暫名)	XS(暫名)	COCONUT JAPAN	價格未定	ETC
ヴァルナホース(暫名)	VALUNA HORSE(暫名)	COCONUT JAPAN	價格未定	ETC
3D レミングス(暫名)	3D 北極鼠(暫名)	SONY COMPUTER	價格未定	PUZ
WipeOut(暫名)	WIPEOUT(暫名)	SONY COMPUTER	價格未定	ETC
ESPN Ertreme Games(暫名)	ESPN EXTREME GAMES	SONY COMPUTER	價格未定	ACT
Destruction Derby(暫名)	WARHAWH(暫名)	SONY COMPUTER	價格未定	RAC
Warhawk(暫名)	WARHAWK(暫名)	SONY COMPUTER	價格未定	SLG
シェルショック	SHELL SHOCK	EA VICTOR	5800日圓	A.STG
ウイングコマンダーIII	WING COMMONDER III	EA VICTOR	7800日圓	STG
ビューポイト	VIEW POINT	EA VICTOR	5800日圓	STG
オーガリアン－亜人伝－	亞人傳	VISIAL ARTIST OFFICE	價格未定	RPG
NFC　クォーターバックラブ '96	NFL 美式足球 '96	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	SPT
黄昏の国のオード	黃昏時之時	TONKIN HOWE	價格未定	RPG
1950 アメリカンドリームズ	1950　美國夢	SCE	5800日圓	ETC
Not Treasure Hunter	Not Treasure Hunter	ACTIART	價格未定	AVG
キング　オブ　スタリオン(暫名)	KING OF STALLION	日本物產	6800日圓	SPT
ショックウェーブ　アサルト	SHOCK WAVE ASUCT	EA VICTOR	6800日圓	ACT
バーチャル　リモコン(ヘリポートI)	VIRTUAL REMOTE CONTROL	3D	價格未定	SLG
ビクトリーショット(暫名)	VICTORY SHOOT	VAP	6800日圓	ACT
天地を喰らう!!～赤壁の戦い～	天地吞食II～赤壁之戰～	CAPCOM	價格未定	ACT
The Open Golf(暫名)	The Open Golf(暫名)	BANPRESTO	價格未定	SPT
DOOM(暫名)	DOOM(暫名)	SOFT BANK	價格未定	ACT
ミッドランド～幻の王国～(暫名)	MIDLAND～幻之王國～(暫名)	未來 SOFT	價格未定	RPG
3D ゴルフ(暫名)	3D 哥爾夫球(暫名)	SONY COMPUTER	價格未定	SPG
バトルオブ……?(暫名)	BATTLE OF……?(暫名)	BANPRESTO	價格未定	SLG
トンズラ君	頓斯拿君	ソラソ	價格未定	ETC

● MEGA DRIVE

12月發售遊戲

22日	サージカルストライク	SURGICAL STRIKE	SEGA	6800日圓	STG
	ぺぺんが PENGO	PENGO	SEGA	4980日圓	AVG

發售日未定遊戲

	シャドウラン	SHADOW RUN	COMPILE	7800日圓	RPG
	魔導物語 I	魔導物語 I	COMPILE	價格未定	RPG

● SATURN

12月發售遊戲

22日	テーマパーク	主題公園	EA VICTOR	5800日圓	SLG
	機動戦士ガンダム	機動戰士高達	BANDAI	6800日圓	ACT
	ブラック　ファイアー	BLACK FIGHTER	VIRGIN IN TERACTIVE ENTERTAINMENT	5800日圓	ETC
	ゴジラ列島震撼	哥斯拉列島震撼	SEGA	5800日圓	SLG
	CREATURE SHOOK	CREATURE SHOOK		日圓	
	バーチャレーシング　セガサターン	VIRTUA RACING SEGASATURN	TIME WARNER	5800日圓	RAC
	北斗の拳	北斗之拳	BANPRESTO	5800日圓	AVG
25日	真・女神転生デビルサマナー	眞女神轉生惡魔召喚者	ALTUS	6800日圓	RPG
29日	セガラリー・チャンピオンシップ	SEGA RALLY CHAMPIONSHIP	SEGA	5800日圓	RAC
	カオス・コントロール	CHAOS・CONTROL	VIRGIN・INTERACTIVE	5800日圓	STG
	Wizard's Harmony	Wizard's Harmony	ARC SYSTEM	4900日圓	SLG

96年1月發售遊戲

12日	バーチャファイター CGポートレートシリーズ(舜帝)	VIRTUA FIGHTER CG 相片集系列(舜帝)	SEGA	1280日圓	ETC
	バーチャファイター CGポートレートシリーズ(リオン・ラファール)	VIRTUA FIGHTER CG 相片集系列(LION)	SEGA	1280日圓	ETC
	Jリーグ・プロサッカークラブをつくろう!	日本足球聯賽・創造職業球會!	SEGA	6800日圓	SLG
	麻雀狂時代コギャル放課後編	麻雀狂時代放課後編	MICRO NET	5800日圓	SLG
	バーチャフトスタツオ	VIRTUA PHOTO STUDIO	ACCLAIM JAPAN	6800日圓	ETC
	ガーディアンヒーローズ	GUARDIAN HEROES	SEGA	5800日圓	ARPG
	天地無用!魅御理温泉湯けむりの旅	天地無用!魅御理溫泉之旅	YUMEDIA	8900日圓	AVG
	松方弘樹のワールドフィッシング	松方弘樹之世界垂釣	MEDIA QUEST	5800日圓	RPG
	四柱推命ピタグラフ	四柱推命 VITAGRAPH	DATAM POLYSTAR	5800日圓	ETC
	サイベリア	西伯利亞	INTERPLAY	6500日圓	RPG
	ロードランナー　レジェンドリターンズ	ROAD RUNNER LEAGEND RETURNS	ハトラ	5800日圓	ACT
	ザ・ホード	THE HOOD	BMG VICTOR	5800日圓	TAB
	DEATH MASK	DEATH MASK	BANDAI INTERNATIONAL 電腦工房	8800日圓	AVG
中旬	必殺パチンココレクション	必殺彈珠機 COLLECTION	SUN SOFT	6800日圓	ETC
1月	プロ麻雀　極S	職業麻雀　極S	ATHENA	6800日圓	ETC
1月	でろーでろでろ	DERON DERODERO	TECMO	5800日圓	ETC
	ストリート　ファイター ZERO	STREET FIGHTER ZERO	CAPCOM	5800日圓	FIG

96年2月發售遊戲

9日	バーチャファイター CGポートレートシリーズ(影丸)	VIRTUA FIGHTER CG 相片集系列(影丸)	SEGA	1280日圓	ETC
	バーチャファイター CGポートレートシリーズ(ジェフリー・マクワイルド)	VIRTUA FIGHTER CG 相片集系列 (JEFFRY)	SEGA	1280日圓	ETC
23日	ハイパー3D 対戦バトルゲボッカーズ	HYPER 3D對戰　戰鬥攪車	RIVERHILL	5800日圓	RAC
上旬	堤督の決断II	堤督之決斷II	光榮	10800日圓	SLG
下旬	ぐっすんおよよ	GUSSUN OYOYO	XING	價格未定	PUZ
	RETURN TO ZORK	RETURN TO ZORK	BANDAI VISION	5800日圓	STG
	ZORK I(ゾーク・ワン)	ZORK I	翔泳社	5800日圓	AVG
	シーバスフィッツソグ	SEA BERTH FISHING	VICTOR	5800日圓	STG
	FIFA　サッカー'96	FIFA　足球'96	EA VICTOR	5800日圓	SPT
	くるりん PA!	爆彈方塊	SKY-THINK SYSTEM	3980日圓	PUZ
2月	Defcon 5	Defcon 5	MULTI SOFT	5800日圓	STG
2月	THE GHEN WAR	THE GHEN WAR	VIRGIN	5800日圓	SLG
	囲碁(暫名)	圍棋(暫名)	ASCII	6800日圓	TAB
	タイタン　ウォーズ	泰坦戰爭	BMG VICTOR	5800日圓	SLG
	ピンボール　グラフィティ	PINBALL GRAFFITI	PACK IN VIDEO	價格未定	ETC
	PD ウルトラマンリンク	PD ULTRAMAN LINK	HUDSON	價格未定	SPT
	NINKU～忍空～強気な奴等の大激突!	NINKU～忍空～強者之戰	SEGA	5800日圓	ACT
	フェダ・リメイク!～エソプレム・オブ・ジャスティス～	FEDA REMAKE! 正義之紋章	YANOMAN	6300日圓	RPG
	ヴァソパイア　ハンター	VAMPIRE HUNTER	CAPCOM	6800日圓	FIG
	ゲームの達人2	遊戲高手2	SUN SOFT	價格未定	ETC

96年3月發售遊戲

上旬	きゃんきゃん　バニープルミエール(暫名)	(未定)	KIDS	5800日圓	ETC
3月	エアーズアドベンチャー	AIRS ADVANTURE	GAME STUDIO	價格未定	AVG
	慶応遊撃隊　活劇編	慶應遊戲隊　活劇編	VICTOR ENTERTAINMENT	5800日圓	ACT
	フィッシング甲子園	FISHING 甲子園	KING RECORD	6800日圓	SPT
	TECMO SUPER BOWL(暫名)	TECMO SUPER BOWL	TECMO	5800日圓	SPT
	HORROR TOUR(ホラーツアー)	HORROR TOUR	OCC	5800日圓	AVG
	サンダーホーク(暫名)	THUNDER HAWK	VICTOR ENTERTAINMENT	5800日圓	STG
	麻雀ハイパーソアクションR	麻雀 HYPER REACTION R	SAMMY	價格未定	TAB
	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	拳王'95	SNK	價格未定	FIG
	ドラゴンフォース	DRAGON FORCE	SEGA	價格未定	RPG
	バーチャフォトタジオ	VIRTUA PHOTO STUDIO	ACCLAIM	6800日圓	ETC
	上海 Great Moments	上海 Great Moments	SUN SOFT	價格未定	ETC
	アイドル雀士スーチーパイII(18禁)	美少女雀士II(18禁)	JALECO	5800日圓	ACT
	スラム　ドラゴソ	SLUM DRAGON	JALECO	5800日圓	ACT

96年4月發售遊戲

	パチソカー(暫名)	彈珠高手(暫名)	BMG VICTOR	價格未定	ETC
	出世麻雀　大接待	出世麻雀　大接待	KING RECORD	5800日圓	ETC

96年發售遊戲

96春	新世紀　エヴァソゲリオソ	新世紀 EVANGELION	SEGA	價格未定	AVG
	3×3 EYES～吸精公主～	3×3 EYES～吸精公主～	日本 CREATE	價格未定	AVG
	ときめきメモリアル～forever with you～	心跳回憶～forever with you～	KONAMI	價格未定	SLG
	FARADOON THE LEGEND of DRAGON CASTLE	FARADOON 龍城傳說	PIONEER LDC	價格未定	A・RPG
	大冒険セントエルモスの奇跡	大冒險 St. Elmos 之奇跡	PAI	6800日圓	S・RPG
	ナイトストライカー S	NIGHT STRIKER S	VING	價格未定	STG
	斉天大戦～孫悟空～(暫名)	齊天大戰～孫悟空～(暫名)	GLAMS	價格未定	S・RPG
	風水先生	風水先生	HAMLET	5800日圓	SLG
	メタルブラック	METAL BLACK	VING	價格未定	STG
	サクラ大戦	SAKURA 大戰	SEGA	價格未定	ETC
	THOR～精霊王紀伝～	THOR～精靈王紀傳～	SEGA	價格未定	ARPG
96春	ルナ　ザ　シルバースター	LUNAR THE SILVER STAR	角川書店	價格未定	RPG
	ダークセイバー	DARK SABER	CLIMAX	價格未定	ACT
	オラクルの宝石	神偷之寶石	SUN SOFT	價格未定	RPG
	パソツァード　ラグーソ　ッヴァイ	PANZER DRAGON ZWEI	SEGA	價格未定	STG
	ワールド アドバソスド大戦略作戦ファイル	WORLD ADVANLED 大戰略作戰 FINAL	SEGA	價格未定	SLG
	餓狼伝説3　一遙かなる闘い一	餓狼傳說3　一遙遠的戰鬥一	SNC	價格未定	FIG
	GOTHA II・天空の騎士	GOTHA II・天空之騎士	光榮	價格未定	SLG
	ISTO EZICO ジーコの考えるサッカー	薛高足球	MIZUKI	價格未定	SPT
	ルパン三世 THE MASTER FILE	雷朋三世 THE MASTER FILE	MIZUKI	5800日圓	ETC
	リンクルリバーストーリー	WRINKLE RIVER STORY	SE & A	價格未定	SLG
	天地無用!雀皇鬼　天地争奪麻雀	天地無用!雀皇鬼　天地爭奪麻雀	YUMEDIA	6800日圓	TAB
	実戦パチンスロ必勝法!3	實戰彈珠機必勝法!3	SAMMY	價格未定	ETC
96夏	大運動会(暫名)	大運動會(暫名)	INKREMAIN P	價格未定	SPT
96夏	レスキュー	拯救	BANDAI INTERNATIONAL 電腦工房	價格未定	ACT
	ラグナロック　スラージ	(未定)	DIGITAL FRONDIA	價格未定	ETC
96年	サクセスストーリー	成功物語	ALTRON	價格未定	SLG
	コットン2	綿花仙女 COTTON 2	SUCCESS	價格未定	STG
	パチンコ倶楽部	彈珠機俱樂部	I.S.C.	價格未定	ETC
	TIZ～Tokyo Insect Zoo～	TIZ～Tokyo Insect Zoo～	GENERAL	價格未定	AVG
	コブラ・ザ・サイコガン	哥布拉　魔幻槍	TAKARA	價格未定	AVG
96年	3D ポリゴン(暫名)	3D POLYGON	GAME ARTS	價格未定	SLG
	ゼロ ヨンチャンプ Special(暫名)	ZERO 4 CHAMP Special(暫名)	MEDIA LINK	價格未定	RAC
	スナッチャー	SNATCHER	KONAMI	價格未定	AVG

發售日未定遊戲

	同級生～if～(暫名)	同級生～if～(暫名)	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	SLG
	卒業S(暫名)	卒業S(暫名)	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	SLG
	モソスターメーカー～ホーリータカー～(暫名)	MONSTER MANKER～HOLY DAGGER(暫名)	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	Cubic Gallery	Cubic Gallery	WE NET	價格未定	ETC
	時空探偵 DD～幻のローレライ～	時空偵探 DD～幻之LORELEI～	ASCII	6800日圓	AVG
	レボリューション X	REVOLUTTON X	ACCLAIM JAPAN	價格未定	STG
	エイリアン　トリロジー	ATIEN TRILOGY	ACCLAIM JAPAN	價格未定	未定
	ガーディアンフォース	GUARDION FORCE	SUCCESS	價格未定	STG

日期	日文名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
	誕生 S	誕生 S	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	ファンタジーアース(暫名)	夢幻大地(暫名)	SEGA	價格未定	RPG
	モータルコンバットII完全版	龍爭虎鬥II完全版	ACCLAIM JAPAN	價格未定	FIG
	天外魔境外伝第四の黙示録	天外魔境外傳 第四默示錄	HUDSON	價格未定	RPG
	ARENA(暫名)	ARENA(暫名)	SOFT BANK	價格未定	RPG
	NBA バスケットボール サタヲン	NBA 籃球 SATURN	SEGA	價格未定	SPT
	ハイパーダービー(暫名)	HYPER 打啤賽(暫名)	CSK 總合研究所	價格未定	ETC
	ハードコア	HARDCORE	VIRGIN . INTERRACTIUE	價格未定	AVG
	The 11 Hour～The 7th Guest II～	The 11 Hour～The 7th Guest II～	VIRGIN . INTERRACTIUE	價格未定	AVG
	HOUSING	HOUSING	SUPER SOFTWARE	價格未定	ETC
	HOUSING CATALOG	HOUSING CATALOG	SUPER SOFTWARE	價格未定	ETC
	Super 301 S.Q. (暫名)	Super 301 S.Q.(暫名)	日本物產	價格未定	SLG
	US ドラッグチャンプ(暫名)	U.S. DRAGCHAMP(暫名)	日本物產	價格未定	RAC
	V. R. 麻雀	V.R. 麻雀	日本物產	價格未定	ETC
	重装機兵レイノス2(暫名)	重裝機兵 LEYNOS 2(暫名)	MASIYA	價格未定	ACT
	ダービースタリオン・サターン(暫名)	打啤大賽馬・SATURN(暫名)	ASCII	價格未定	ETC
	碁仙人(暫名)	圍棋仙人(暫名)	J.WING	價格未定	ETC
	現代大戦略 Strikes (暫名)	現代大戰略 Strikes(暫名)	SYSTEM SOFT	價格未定	SLG
	マスターオブモンスターズ黄昏の指輪(暫名)	怪物之王 黃昏之指環(暫名)	SYSTEM SOFT	價格未定	SLG
	パチンコファイター(暫名)	彈珠戰士(暫名)	PLAY STAGE	價格未定	ETC
	神罰 人生の意味	神罰 人生之意味	GAINAX	價格未定	SLG
	ドラえもん(暫名)	叮噹(暫名)	EPOCH 社	價格未定	未定
	心霊呪殺師 太郎丸(暫名)	心靈呪殺師 太郎丸(暫名)	TIME WARNER.	價格未定	ACT
	3D ベースボール(暫名)	3D 棒球(暫名)	BMG VICTOR	價格未定	SPG
	レガシー・オブ・ケイン(暫名)	LEGACY ・ OF ・ KAIN	BMG VICTOR	價格未定	RPG
	GEX ゲックス(暫名)	GEX(暫名)	BMG VICTOR	價格未定	ACT
	ウイングコマンダーIII	WING COMMANDER III	EA VICTOR	價格未定	SLG
	ビューポイント	VIEW POINT	EA VICTOR	5800日圓	STG
	マジックカーペット	魔毯 MAGIC CARPET	EA VICTOR	價格未定	STG
	ノバストーム	NOVA STORM	VICTOR	價格未定	STG
	超兄貴～究極無敵銀河最強男～	超兄貴～究極無敵銀河最強男	NCS	價格未定	STG
	ファンタステップ	FANTASPE	JALECO	價格未定	AVG
	テラクレスタ NEO	TERA CURESTA NEO	日本物產	價格未定	STG
	空想科学世界ガリバーボーイ	空想科學世界 GULIVER BOY	HUDSON	價格未定	RPG
	アローン・イン・ザ・ダーク2	ALONE IN THE DARK 2	EA VICTOR	5800日圓	AVG
	シェルショック	SHELL SHOCK	EA VICTOR	5800日圓	AVG
	レインドロップ	RAIN DROP	EA VICTOR	5800日圓	SLG
	AQUAZONE for SEGA Saturn	AQUAZONE for SEGA Saturn	9003 Inc.	5800日圓	AVG
	NFL クォーターバッククラブ '96	NFL 美式足球 '96	ACCLAIM JAPAN	價格未定	SPT
	AQUA WORLD 海美物語	AQUA WORLD 海美物語	MIZUKI	價格未定	AVG
	ストリーファイター II ムービー	STREET FIGHTER II MOVIE	CAPCOM	6800日圓	FIG
	スポット 3	SPORT 3	VIRGIN	價格未定	SPT
	ビクトリー ゴール 96'	VICTORY GOAL 96'	SEGA	價格未定	SPT
	ファイティング バイパーズ	FIGHTING VIPERS	SEGA	價格未定	STG
	電脳戦機 バーチャロン	電腦戰機 VIRTUALON	SEGA	價格未定	STG
	エンジェル グラフィティ	ANGEL GRAFFITI	SOFT VISION	價格未定	SLG
	サイバー ウォー	CYBER WAR	SOFT VISION	價格未定	FIG
	サッカー(暫名)	足球(暫名)	SOFT VISION	價格未定	SPT
	パチンコ(暫名)	彈珠機(暫名)	SOFT VISION	價格未定	ETC

●超級任天堂

12月發售遊戲

日期	日文名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
22日	天外魔伝境ZERO	天外魔境 ZERO	HUDSON	價格未定	RPG
	黄龍の耳	黃龍の耳	DOW	價格未定	ACT
	ファイナルファイトタフ	FINAL FIGHT TOUGH	CAPCOM	9980日圓	ACT
	がんばれ ゴエモソきらきら道中～僕がダソサーになった理由	努力呀 大盜五右衛門	KONAMI	9980日圓	ACT
	3×3 EYES～獣魔奉還～	3×3 EYES～獸魔奉還～	BANPRESTO	10800日圓	ACT
	バトルサブマリソ	戰鬥潛艇	PACK・IN・VIDEO	9800日圓	STG
	ロードス島戦記	羅德島戰記	角川書店	10800日圓	STG
	ざくろの味	石榴之味	IMAGINEER	11800日圓	AVG
	月面のアヌビス	月面之死神	IMAGINEER	11800日圓	AVG
	TECMO SUPER BOWL III Final Edition	TECMO SUPER BOWL III最終版	TECMO	12800日圓	SPG
	将棋三昧	將棋三味	VIRGIN INTERACTIVE	9800日圓	ETC
22日	イースV失われた砂の都ケフィン	伊蘇V	日本 FALCOM	價格未定	A RPG
	3×3 EYES～獣魔奉還～	3×3 EYES～獸魔奉還	BANPRESTO	10800日圓	AVG
22日	ファーランドストーリー2	古大陸物語2	BANPRESTO	12800日圓	SPT
	ザグレイトバトル V	SD 快打V	BANPRESTO	9800日圓	ACT
	スーパー将棋3～棋太平～	超級將棋3～棋太平～	I'MAX	12800日圓	TAB
	スーパーチャイニーズワールド3	超級中國小子3	CULTURE BRAIN	9800日圓	ACT
	スーパーファイヤープロレスリング X	超級火炎摔角 X	HUMAN	11900日圓	SPT
	戦国の覇者～天下布武への道～	戰國之霸者～天下布武之道～	BANPRESTO	12800日圓	SLG
	SDガンダム GNEXT	SD 高達 GNEXT	BANDAI	12800日圓	SLG
27日	最強～高田延彦～	最強～高田延彥～	HUDSON	10900日圓	SPT
28日	三国志英傑伝	三國志英傑傳	光榮	12800日圓	SLG
	京楽・三洋・豊丸・奥村・大一・マルホン Parlor！	京樂・三洋・豐丸・奧村・大一・MALHON・Parlor！	日本 TELENET	11800日圓	ETC
	IV CR パチンコ6社・CR実機シミュレーションゲーム	IV CR 彈珠機6社・CR實機模擬		日圓	
	対局囲碁 韋駄天	對局圍棋 韋駄天	BPS	14800日圓	TAB
	大爆笑人生劇場～ずっこけサラリーマン編～	大爆笑人生劇場～束縛白領編～	TAITO	9800日圓	ETC
12月	スーパーブラックバス3	超級黑鱸 3	STAR FISH	11800日圓	SPT

96年1月發售遊戲

日期	日文名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
12日	魔導物語～はなまる大幼稚園児～	魔導物語～花園大幼稚園兒～	德間書店 INTERMEDIA	9900日圓	RPG
19日	磯釣り－離島編－	岸邊垂釣－離島編－	PACK IN VIDEO	10800日圓	ETC
26日	幼稚園戦記まだら	幼稚園戰記魔陀羅	DATAM. POLYSTAR	9800日圓	RPG
	無人島物語	無人島物語	KSS	12800日圓	SLG
	平成軍人将棋	平成軍人將棋	ガロッツェリア ジャパン	9800日圓	TAB
	囲碁倶楽部	圍棋俱樂部	HECT	12800日圓	TAB
	信長の野望・天翔記	信長之野望・天翔記	光榮	12800日圓	SLG
31日	RPG ツクール2	自製RPG 2	ASCII	12800日圓	SPT
下旬	SDガンダムパズル(暫名)	SD 高達 PUZZLE(暫名)	BANDAI	8800日圓	PUZ
1月	的中競馬塾	的中競馬塾	BANPRESTO	9980日圓	ETC
	プロ棋士人生シミュレーション将棋の花道	職業棋士人生模擬將棋之花道	ATLUS	12800日圓	TAB
	林海峯九段の囲碁道場	林海峯九段之圍棋道場	ack 講談社	14800日圓	TAB
	スーパー野球道	超級野球道	BANPRESTO	12800日圓	SPT
	幕末降臨伝 ONI	幕末降臨傳 ONI	BANPRESTO	12800日圓	RPG
	蓬萊学園の冒険！～転校生スクランブル～(暫名)	蓬萊學園之冒險(暫名)	J.WING	12800日圓	RPG
	レナスII－封印の使徒－	古代機械之記憶－封印之使徒－	ASMIC	11400日圓	RPG
	京楽・三洋・マルホン Parlor！5 パチンコ3社・実機シミマレーションダーム	京樂・三洋・MALHON Parlor！5 彈珠機3社・實機模擬	日本TELENET	9980日圓	ETC

96年2月發售遊戲

日期	日文名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
9日	将棋最強II実戦対局編(暫名)	將棋最強II實戰對局編(暫名)	魔法	11800日圓	TAB
	バハムートラグーン	巴哈馬湖	SQUARE	11400日圓	RPG
	ときめきメモリアル～伝説の樹下で～	心跳回憶～在傳說之樹下～	KONAMI	9980日圓	SLG
23日	クーリースカンク	奴隸鼬鼠	VISIT	9300日圓	ACT
	バトルテック3050	BATTLE TECH 3050	akc講談社	9800日圓	ACT
	G・O・D～目覚めよと呼ぶ声が聴こえ～	G・O・D～聽到醒覺的呼喚之聲～	IMAGINEER	11400日圓	RPG
	美少女レスラー列伝～ブリザードュキ乱入!?(暫名)	美少女摔角手列傳(暫名)	KSS	12800日圓	ACT
	ガンハザード	GUN HAZARD	SQUARE	11400日圓	A.RPG
	'96全国高校サッカー大会(暫名)	'96全國高校足球大會(暫名)	魔法	10800日圓	SPT
2月	アテナの家庭盤～ファミリーゲームス～	ATHENA 家庭遊戲	ATHENA	6800日圓	ETC
	晦－つきこもり	晦	BANPRESTO	12800日圓	ETC
	美少女戦士セーラームーン Super S～全員参加!!主役争奪戦～	美少女戰士 Sailormoon Super S～全員參加!!主角爭奪戰～	ANGEL	10800日圓	FIG
	あかずの間	空房	VISIT	9800日圓	ETC
	タワードリーム	TOWER DREAM	ASCII	9980日圓	AVG
	ダービースタリオンBS(暫名)	打啤STALLION BS	ASCII	12800日圓	SPT
	Jumpin' Derby	Jumpin' Derby	ナグザット	9800日圓	SPT
上旬	星のカービィスーパーデラックス(暫名)	星之卡比 SUPER DELUX	任天堂	9800日圓	ACT
下旬	京楽・三洋・マルホン Parlor！5 パチンコ3社・実機シミマレーションゲーム	京樂・三洋・MALHON Parlor！5 彈珠機3社・實機模擬	日本 TELENET	9980日圓	ETC

96年3月發售遊戲

日期	日文名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
1日	カオスシード～風水回廊記～	CHAOS-SEED 風水回廊記	ATITO	9980日圓	RPG
	鮫亀	鮫龜	HUDSON	8980日圓	PUZ
9日	スーパーマリオRPG	超級瑪利奧 RPG	任天堂	9800日圓	RPG
15日	フィッシング甲子園	FISHING甲子園	KING RECORD	9800日圓	SPT
	忍たま乱太郎2	忍者亂太郎2	CULTURE BRAIN	9800日圓	ACT
	咔・伝説最速バトル 峒	咔・傳說最速賽車 峒	BPS	10800日圓	RAC
	レッスルマニア・ジ・アーケードゲーム	WRESTLE MENIA	ACCLAIM JAPAN	11800日圓	SPT
	NFLクォーターバッククラブ '96	NFL QUOTA BAAK CLUB '96	ACCLAIM JAPAN	11800日圓	SPT
	レボソェーション X	REVOLUTION X	ACCLAIM JAPAN	11800日圓	ACT
	牧場物語	牧場牧語	PACK IN VIDEO	10800日圓	SLG
	エナジーブレイカー	ENERGY BREAKER	TAITO	9980日圓	ACT
	実戦パチスロ必勝法！山佐伝説	實戰彈珠機必勝法！山佐傳說	SAMMY	價格未定	ETC
	実戦パチンコ必勝法！2	實戰彈珠機必勝法！2	SAMMY	價格未定	ETC
	魔装機神スーパーロボット大戦外伝	魔裝機神超級機械人大戰外傳	BANPRESTO	12800日圓	SLG
	ドラゴンボール Z Hyper Dimension	龍珠 Z Hyper Dimension	BANDAI	10900日圓	FIG
	ごきんじょ冒険隊	鄰居冒險隊	PIOWEER LCD	9980日圓	AVG
	MASK マスク	變相怪傑	東寶	9800日圓	ACT
	一発逆転!!競馬・競輪・競艇	一發逆轉!!賽馬・賽單車・賽艇	POW	9800日圓	ETC
	銀河戦国羣雄伝 ライ	銀河戦国羣雄伝 雷	ANGEL	10800日圓	SLG
	アルナムの牙～獣族十二神徒伝説～	艾拉姆之牙～獸族十二神徒傳說～	RIGHT STUFF	11800日圓	RPG
	赤ずきんチャチャ	紅頭巾查查	TOMY	9800日圓	ACT

	GT レーシング(暫名)	GT RACING(暫名)	IMAGINEER	10800日圓	RAC
	ファイアーエムブレム　光をつぐもの(暫名)	火炎之紋章　光的繼承者(暫名)	任天堂	9800日圓	RPG
	サウンド　ノベルツクール(暫名)	自製音樂小說(暫名)	ASCII	12800日圓	ETC
	ベストショット　プロコルフ	BEST SHOOT　職業哥爾夫球	ASCII	12800日圓	SPT
	NEW ヤッターマン　難題かんだいヤジロベエ	新小雙俠	YUTAKA	9800日圓	ACT
	DOOM	DOOM	IMAGINEER	12800日圓	STG
	必殺パチソココレクショソ4	必殺彈珠機大全4	SUN SOFT	價格未定	ETC
	新機動戦士Zガンダム(暫名)	機動戰士Z高達(暫名)	BANDAI	11800日圓	SLG
	新機動戦記ガンダムW(暫名)	新機動戰記高達W(暫名)	BANDAI	9800日圓	ACT

96年4月發售遊戲

4月	すばぽーん DX	超級方塊 DX	YUTAKA	8800日圓	PUZ
	TRAVERS Starlight & Prairie(暫名)	TRAVERS Starlight & Prairie(暫名)	BANPRESTO	12800日圓	SLG
	モンスタニア	MONSTERINA	PACK IN VIDEO	10800日圓	RPG
	海ぬし釣り	海岸垂釣	PACK IN VIDEO	9800日圓	ETC
	音楽ツクール"かなでーる"(暫名)	自製音樂"演奏"	ASCII	9980日圓	ETC
	サラブレッド　ブリーダーIII	純種馬繁殖III	HECT	9800日圓	SPT

96年7月發售遊戲

27日	シムシティ Limited(暫名)	SIM CITY Limited(暫名)	IMAGINEER	12800日圓	SLG

96年發售遊戲

96春	実況賽馬シミュレーショソ厩舎物語～Stable Star～	實況賽馬模擬厩舍物語～Stable Star～	KONAMI	12800日圓	SLG
	錐神戦記ミレニアムソード(暫名)	錐神戰記至福千華劍	MAGIFACT	價格未定	RPG
	実況パワフルプロレスリング'96	實況 POWER FUL 摔角'96	KONAMI	價格未定	SPT
	実況パワフルプロ野球3	實況棒球3	KONAMI	價格未定	SPT
96年	爆走兄弟レッツ&ゴー!!(暫名)	爆走兄兄 LET & GO!!(暫名)	ASCII	價格未定	RAC
96年	帝国創世記アレクサンダー伝説	帝國創世記亞歷山大傳說	VIRGIN	9800日圓	RPG

發售日未定遊戲

	スーパーファミスタ5(暫名)	超級 FAMISTA 5	NAMCO	9800日圓	SPT
	ドレミファンタジー　ミロンのドキドキ大冒険	DO RE MI FANTASY 米洛之大冒險	HUDSON	9800日圓	ACT
	トムとジェリー2　トムVSジェリー	湯姆與謝利2	ALTRON	9900日圓	ACT
	新宿放浪記(暫名)	新宿放浪記(暫名)	POW	價格未定	ETC
	空想科学世界　ガリバーボーイ	空想科學世界 GULLIVER BOY	BANDAI	價格未定	ACT
	みる・きく・あそぶ Fido Dido 救 Q BOX	看・聽・玩 Fido Dido 救 Q BOX	KANEKO	8800日圓	ETC
	飛龍の拳プロ(暫名)	飛龍之拳 PRO(暫名)	CULTURE BRAIN	價格未定	FIG
	義経伝説	義經傳說	ASCII	9800日圓	RPG
	ストーンプロテクターズ	石頭保衛者	KEMCO	9800日圓	SLG
	シェラザード伝説・ザ・プレリュード(暫名)	西拉撒都傳說(暫名)	CULTURE BRAIN	價格未定	A.RPG
	ピノキオ(暫名)	PINOKIO(暫名)	CAPCOM	價格未定	ACT
	ドナルドダックのマウイマラード(暫名)	唐老鴨的瑪域瑪拉度(暫名)	CAPCOM	價格未定	ACT
	ポカポンタス(暫名)	POKAHONDAS(暫名)	CAPCOM	價格未定	ACT
	トイ・ストーリー	TOY STORY	CAPCOM	價格未定	ACT
	魔法陣グルグル2(暫名)	魔法陣轉轉轉2(暫名)	ENIX	價格未定	RPG
	Jリーグ　オーレ!!サポーターズ	日本足球聯賽!!OH LAY!!支持者	TECMO	9800日圓	SPT
	リングにかけろ	飛越擂台	NCS	11800日圓	SPT
	スーパー　ファミリーゲレンデ	超級 FAMILY 滑雪練習場	NAMCO	8800日圓	SPT
	フェリシア	法利西亞	TONKIN HOUSE	9900日圓	RPG
	マサカリ　伝説・スーパーRPG 編	瑪莎加利傳說・超級 RPG 編	TONKIN HOUSE	9900日圓	RPG
	バトル　スコードロン(暫名)	戰鬥中隊(暫名)	BANPRESTO	價格未定	SLG
	勾玉伝説	勾玉傳說	ENIX	價格未定	RPG
	ダークハーフ	DARK HALF	ENIX	價格未定	RPG
	アラビアンナイト～砂漠の精霊王～	阿拉伯騎士～砂漠之精靈王～	TAKARA	9980日圓	RPG

● PC ENGINE

12月發售遊戲

22日	バザールでござーる	鬥智猴子	NEC HE	7800日圓	PUZ
	聖夜物語	聖夜物語	HUDSON	7800日圓	RPG

96年1月發售遊戲

1月	Dead of the Brain I・II	Dead of the Brain I・II	NEC HE	7800日圓	AVG

96年發售遊戲

96年	てきぱきワーキン♥ラブ	爽利工作♥LOVE	NEC HE	價格未定	AVE
	スペースファンタジーゾーン	太空幻想空間	NEC AVENUE	4800日圓	STG
	魔導物語 I～炎の卒園児～	魔導物語 I～炎之畢業兒～	NEC AVENUE	7800日圓	RPG
	ヴァージン・ドリーム	少女夢	徳間書店 INTERMEDIA	8800日圓	SLG

發售日未定遊戲

	Go! Go! バーディチャンス	GO！GO！哥爾夫球	NEC HE	價格未定	SPT
	もってけたまご	小蛋…	NAXAT	6400日圓	PUZ
	モンスターメーカー～神々の方舟～	怪物工場～衆神之方舟～	NEC AVENUE	價格未定	RPG
	DE・JA	DE.JA	NEC AVENUE	價格未定	AVG
	スチームハーツ	STEAM HEART	TGL	價格未定	STG
	Jリーグ　パワースタジアム	日本足球聯賽 POWER STADIUM	HUDSON	價格未定	SPT
	ぷよぷよCD通(2)	PUYU PUYU CD通2	NEC INTERCHANNEL	價格未定	PUZ

● PC-FX

12月發售遊戲

22日	アニメフリーク　FX Vol. 2	ANIMEFREAK FX Vol. 2	NEC HE	6800日圓	ETC
	アンジェリーク Special	ANGELIQUE Special	NEC HE	7800日圓	SLG
	鬼神竜子 ZENKI FX ヴァジュラファイト	鬼神童子 ZENKI FX	HUDSON	價格未定	ACT
1月	ときめきカードパラダイス	心跳啫天堂	SONECT	8800日圓	ETC

96年2月發售遊戲

2月	バウンダリーゲート　ドーター　オブキングダム	BOUNDARY GATE 皇國之女兒	NEC HE	價格未定	RPG
	お嬢様捜査網	美女搜査網	NEC HE	價格未定	AVG

96年3月發售遊戲

3月	ミラークルム	MIRACULUM	NEC HE	價格未定	SLG
	MASTERS 遙かなるオーガスタ3	MASTER 哥爾夫球3	NEC HE	價格未定	SPT
	アニメフリーク FX Vol. 3	ANIME FREAK Vol. 3	NEC HE	價格未定	ETC
	ペブルビーチ波濤(暫名)	波濤哥爾夫球(暫名)	NEC HE	價格未定	SPT
	スーパーリアル麻雀 PV FX	超級真實麻雀 PV FX	NAXAT	價格未定	TAB
6月	チップちゃんキーック！	晶片小子飛踢！	NEC HE	價格未定	ACT
7月	LAST IMPERIAL PRINCE	帝國最後王子	NEC HE	價格未定	RPG

96年發售遊戲

96春	ファイアーウーマン纏組	FIREWOMAN 纏組	NEC HE	價格未定	SLG
	女神天国II	女神天國II	NEC HE	價格未定	RPG
	続・初恋物語　修学旅行	續・初戀物語　修學旅行	NEC HE	價格未定	SLG
	ファーランドストーリーFX	古大陸物語 FX	NEC HE	價格未定	RPG
	パワードール FX	特勤機甲隊 FX	NEC HE	8800日圓	SLG

發售日未定遊戲

	天地無用！魎皇鬼 FX(暫名)	天地無用！魎皇鬼 FX(暫名)	NEC INTERCHANNEL	價格未定	RPG
	バーチャルインベーダー(暫名)	VIRTUAL 太空侵略者(暫名)	NEC HE	價格未定	STG
	同級生2	同級生2	NEC AVENUE	價格未定	AVG
	ドラゴンナイト4	DRAGON KNIGHT 4	NEC AVENUE	價格未定	SLG
	卒業R	卒業R	NEC AVENUE	價格未定	SLG

	きゃんきゃんバニーDX(暫名)	CAN CAN BUNNY DX(暫名)	NEC HE	價格未定	AVG
	負けるな魔剣道Z	不可輸的魔劍道Z	NEC HE	價格未定	RPG
	VOICE PARADISE	VOICE PARADISE	NEC HE	價格未定	AVG
	英雄志願(暫名)	英雄志願(暫名)	NEC HE	價格未定	RPG
	スーパーパワーリーグ FX	SUPER POWER LEAGUE FX	HUDSON	價格未定	SPG
	デアラングリッサー(暫名)	超級夢幻模擬戰(暫名)	NEC HE	價格未定	SLG
	ブルー・シカゴ・ブルース	藍調芝加哥特警	NEC HE	8800日圓	AVG
	上海　万里の長城	上海　萬里長城	NEC HE	6800日圓	PUZ
	VOICE PARADISE	VOICE PARADISE	NEC HE	價格未定	ETC
	ユナ FX(暫名)	銀河少女傳說 YUNA FX(暫名)	HUDSON	價格未定	AVG
	天外魔境III NAMIDA	天外魔境III NAMIDA	HUDSON	價格未定	RPG
	みにまむなのにっく	變成最少(暫名)	NEC HE	價格未定	SLG
	虛空漂流ニルゲンツ	虛空漂流	NEC HE	價格未定	RPG

● 3DO

12月發售遊戲

	SHORT WARP	SHORT WARP	WARP	2800日圓	ETC
29日	プロ野球バーチャルスタジアム	職業棒球 VIRTUAL STADIUM	EA VICTOR	6900日圓	SPT

96年1月發售遊戲

1日	Dの食卓—Director's Cut—	Dの食卓—Director's Cut—	WARP	5980日圓	AVG
26日	誕生～Debut～PURE	誕生～Debut～PURE	Shar Rock	7800日圓	SLG
	サイベリア	西伯利亞	INTER PLAY	6800日圓	AVG
1月	レインドロップ	RAIN DROP	EA VICTOR	5900日圓	AVG
	ファイナルロマンス2 HYPER EDITION	FINAL ROMANCE 2 HYDER EDITION	ANFANY ENTERTAINMENT TECHNOLOGY	7800日圓	RPG

96年2月發售遊戲

2月	Defcon 5	Defcon 5	MULTI SOFT	5800日圓	SLG
2月	ときめき麻雀パラダイス SPECIAL ～恋のてんぱいビート～	心跳麻雀天堂 SPECIAL	SONET	價格未定	TAB
1月	The Tower	The Tower	OPEN BOOK	6800日圓	SLG
	王国のグランシェフ	王國之 GRANDCHEF	SARA INTERNATIONAL	8800日圓	RPG
	えいごで Go!	英語 Go!	學習研究社	5800日圓	ETC

96年3月發售遊戲

3月	Vゴールサッカー(暫名)	V GOAL SOCCER	TECMO	價格未定	RPG

96年發售遊戲

96春	ブルーフォレスト物語～風の封印～	藍森林物語～風之封印～	RIGHT STUFF	價格未定	RPG
	ロイヤルプロレスリソグ～実況ライブ～	皇家摔角～現場直播～	NATSUME	8800日圓	SPT
	ドラゴン・ロア	DRAGON LORE	MULTISOFT	價格未定	AVG
96年	D之食卓2	D之食卓2(對應M2)	WARP	8800日圓	AVG

發售日未定遊戲

キャプテンクエーザー	CAPTAIN QUESTER	STUDIO 3DO	價格未定	ACT
クレーファイターII	CLAY FIGHTER II	INTERPLAY	價格未定	ACT
キッズ TV	KIDS TV	STUDIO 3DO	價格未定	ETC
バトルスポーツ	戰鬥運動	STUDIO 3DO	價格未定	SPT
スターファイター3000	STAR FIGHTER 3000	STUDIO 3DO	價格未定	STG
横町4丁目おばけ屋敷	横町4丁目鬼屋	WARP	4800日圓	SLG
The 11th Hour～The 7th Guest II～	The 11th Hour～The 7th Guest II～	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	AVG
ナオコとヒデ坊　算数の天才3	算術天才3	學漫	3980日圓	ETC
ナオコとヒデ坊漢字の天才2	漢字天才2	學漫	3980日圓	ETC
ナオコとヒデ坊漢字の天才3	漢字天才3	學漫	3980日圓	ETC
ナオコとヒデ坊国語の天才1	日語天才1	學漫	3980日圓	ETC
ハウスキーパー(暫名)	HOUSE KEEPER(暫名)	HAMMING BIRD	價格未定	ACT
WATER WORLD	WATER WORLD 未來水世界	INTERPLAV	價格未定	ACT
PO'ed	PO'ed	STUDIO 3DO	價格未定	STG
テレビのツボ　迷プロデューサー伝説	電視壺　迷之 PRODUCER 傳說	阿拉丁工房	6800日圓	AVG
ストリート　ファイターII ムービー	街頭霸王II MOVIE	CAPCOM	6800日圓	ETC
RETURN TO ZORK	RETURN TO ZORK	BANDAI VISION	價格未定	STG
キャスパー	鬼馬小靈精	INTER PLAY	6800日圓	ACT
DOOM	DOOM	EA VICTOR	5900日圓	ACT
必殺パチソココレクツョソ(暫名)	必殺彈珠機大全	SUN SOFT	價格未定	ETC

● NEO.GEO

12月發售遊戲

22日	NEO・GEO CD SPECIAL	NEO ・GEO CD SPECIAL	SNK	3800日圓	ETC

96年1月發售遊戲

6日	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	侍魂 斬紅郎無雙劍／CD ROM	SNK		FIG
13日	リアルバウト餓狼伝説	REAL BOUNT 餓狼傳說／匣帶	SNK	價格未定	FIG

96年2月發售遊戲

	リアルバウト餓狼伝説	REAL BOUNT 餓狼傳說／CD ROM	SNK	價格未定	FIG
1月	ステークスウィナーG1 完全制覇への道	STAKES WINNER G1 完全制霸之道/ CD ROM	SAURUS	7800日圓	SPT

96年3月發售遊戲

超鉄ブリキンガー	超鐵 BREAKING CAR(匣帶)	SAURUS	價格未定	STG

96年4月發售遊戲

超鉄ブリキンガー	超鐵 BREAKING CAR (CD-ROM)	SAURUS	價格未定	STG

96年發售遊戲

96春	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	眞說・侍魂武士道烈傳／CD ROM	SNK	價格未定	RPG

發售日未定遊戲

ゴール！ゴール！ゴール！(暫名)	GOAL! GOAL! GOAL!(暫名)／匣帶	VISCO	價格未定	SPT
NEO Mr. Do!	NEO Mr. Do! / CD ROM	VISCO	價格未定	ACT
パブル DEポン	PUZZLE DE PON／CD ROM	VISCO	價格未定	ETC
ゴール！ゴール！ゴール！(暫名)	GOAL! GOAL! GOAL!(暫名)／CD . ROM	VISCO	價格未定	SPG
NEo Mr. Do!	NEO Mr. Do！／匣帶	VISCO	價格未定	ACT

發售日未定遊戲

格門バレー(暫名)	格鬥排球(暫名)／CD ROM	VIDEO SYSTEM	價格未定	SPT
ネオジオ CDオリジナル RPG	NEO・GEO CD 原創 RPG / CD・ROM	ADK	價格未定	RPG
NEO アクションゲーム(暫名)	NEO 動作遊戲(暫名)／CD・ROM	HUDSON	價格未定	ACT
メタルスラッグ	METAL SLAG / CD-ROM	NUSUKA	價格未定	STG
メタルスラッグ	METAL SLAG / 盒帶	NUSUKA	價格未定	STG
オーバートップ	OVER TOP(匣帶)	SNK	價格未定	STC
まる子デラックスクイズ	丸仔 DELUXE QUIZ(匣帶)	TAKARA	價格未定	ETC
ビッグトーナメントゴルフ	BIG TOURNAMENT GOLF (CD-ROM)	ナスカ	價格未定	SPT
ビッグトーナメントゴルフ	BIG TOURNAMENT GOLF (匣帶)	ナスカ	價格未定	SPT
バズル de ポソ！	PUZZCE DE PON(匣帶)	VISCO	價格未定	ETC
オーバートップ	OVER TOP (CD-ROM)	SNK	價格未定	ETC
QP	QP (CD-ROM)	SUCCESS	價格未定	PUZ
神凰拳	神凰拳 (CD-ROM)	SAURUS	價格未定	FIG
神凰拳	神凰拳 (匣帶)	SAURUS	價格未定	FiG

電視遊戲信箱

任天堂嘅反擊——

「NINTENDO 64」終於鐵定於明年4月21日推出；為免辛辛苦苦打番嚟嘅江山俾人霸番，SATURN同PLAYSTATION睇怕都要做好準備，至於3DO嘅M2……相信都要明年春季之後先有希望，實在令人等得慘！尤其係望見隻《D之食卓2》咁正，但係又得睇字，唉……難怪3DO用家鬼咁氣餒。

真係要迫我講邊部機正？

編輯先生：

您好，本人有幾條問題想請教！

1. 本人正預備買一部次世代機(只是PS OR SS)，但不知買那部才對(雖然您曾經説過，機能不是最重要，但這兩部機器的遊戲差不多，水準也差不多，而且對本人這個只是一個只有超任的小小小玩家來説：除了《S.F.ZERO》、《X-MAN》、《第4次S》、《鬥神2》、《鐵拳2》、《心跳》、《V.F.2》……等外，本人根本就不認識知PS OR SS的地道遊戲，我就因為這一點，才問您那部的遊戲較好玩和出色，包括：街機GAME，共同人氣作(《心跳》、《卒榮》、《3×3EYES》)，地道GAME(PS的《鐵拳》、SS的《VF》，PS的《藤丸》，SS的《VIRTUA COP》……等)，和如您在我立場，您會選擇PS還是SS？☆〔希望真的有具體答案〕

2. 有人説PS的強項是立體和動畫功能；SS的強項是平面畫面功能。假如：PS有一隻平面GAME如：《S.F.ZERO》、《X-MAN》、《吞食2》……等的平面遊戲，PS可能有什麼毛病在畫面上出現；又假如SS有一隻立體GAME或動畫GAME如《VF 2》、《鬥神傳》、《鐵拳》、《心跳》、《龍珠》(PS版)的DEMO畫面等，SS又可能會有什麼毛病在畫面上出現？

3. 眾所周知，PS是有名的LOAD碟慢，SS是有名的LOAD碟快，可否回答我，PS為何會怎樣，SS又為何會這麼快，PS欠些什麼東西？

4. 最後希望您能回答我，您覺得PS正還是SS正？☆〔唉！我想您的答案也是……〕

祝！搬大本營愉快

JJ隻藤丸早日康復

越南人上

越南人：

1. 其實WATER DRAGON並唔係「騎牆派」，亦唔驚得罪任何人，只不過好多讀者都冇表明自己鍾意玩邊一種GAME；假設你係《鐵拳》迷嘅話，就算同你講SATURN點好點正又有乜意思；又如果你好鍾意玩成人GAME嘅話(當然要夠18歲啦！)，俾你抽中部PLAYSTATION亦未能滿足你嘅要求……。

如果以前你問：「買超任定係MEGADRIVE，或者係PC ENGINE？」WATER DRAGON會答你；若果鍾意玩RPG，買超任；鍾意玩動作及射擊，買MEGA DRIVE啦，AVG同美少女動畫GAME？梗係PC-ENGINE嘅CD-ROM啦！簡直係無需考慮。但而家就唔同，PS同SS嘅機能並唔係相差太遠，而且亦有好多相同嘅GAME，除咗一啲專用GAME(例如《鐵拳》同《VF》)外，根本買邊部都唔會點樣買錯。

不過既然你係都要WATER DRAGON答你，咁姑且聽聽在下嘅個人意見啦。由於最近SATURN個勢咁勁，出咗咁多正GAME……；至於PLAYSTATION，相信你遲早都會買埋，皆因以較後時間亦會有好多正GAME出(例如明年3月嘅《鐵拳2》)；答到呢度，相信你或者其他讀者都應該知點做。

2. 問得幾好；如果PS出《SF ZERO》，《X-MAN》等格鬥GAME，應該絕無問題；至於《吞食天地2》，就可能因太多敵人時會稍為慢機都未定(就算SS亦有可能)。

SS方面，首先《鬥神傳S》之所以冇PS咁正，在下相信並不是完全係3D機能不足，反而係班製作人員冇心機做好佢加上又要趕住出，先至會咁樣；反之《VF 2》幾咁正，肯定係AM2班人搏哂命咁寫好佢，試問連複雜如《VF 2》都可以出得咁正，《鬥神傳S》又點解唔可以呢？

3. LOAD碟快慢最主要都係睇班製作人員點攪，但PS又似乎係慢咗小小。

4. 大佬呀！部機點正都冇用，要GAME正先得㗎，如果你淨係睇住部機嘅性能而忽略軟件嘅重要性，根本就唔可以享受到打機嘅真正樂趣。

買NEO GEO好浪費？

WATER DRAGON大人：

你好！本人有一些過時兼幼稚的問題想請教閣下：

1. 請問PS有沒有推出《侍魂》，《餓狼》和《KOF》第GAME呢？

2. 現在買NEO GEO是不是一種浪費的行為？但唔買又玩唔到《侍魂3》，《KOF 95》等，大人你有什麼意見？

3.《天外魔境真傳》是否只在NEO GEO推出會否移植到其他機種？(我愛呢隻GAME愛到發哂狂啦！)

4. 那裡才可找到原裝正版的《聖劍傳説》(GB)和它的美國版呢？二手都無所謂！

5. SQUARE會否移植《FF》1-5上N 64呢？那隻類似《VF》的《FF 6》N 64版是堅定流？

6. 現在有幾多部機出咗《VAMPIRE HUNTER》OR將會出？

問題到此為止，祝水龍奉GAME必爆！

有遮唔係大哂嘅緋雨閑丸

緋雨閑丸：

1. 如果你係PS用家嘅話，咁實會好失望，因為PS係冇出NEO GEO GAME。

2. 如果你真係好想玩NG嘅GAME，咁買部NG都唔係浪費，起碼滿足到你先。

3. 暫時係，但遲些少就可能移植SS度。

4. 隻GAME都好舊咯，怕且都好難搵到，但你可以喺「跳蚤市場」內徵求一下，或者有讀者可以割愛。

5. N 64都未出住，以上嘅

猜測都係早咗少少。

6.SATURN 將會响明年2月推出《VAMPIRE HUNTER》。

PLAYSTATION是個錯誤選擇？

親愛的編輯先生：

本人有幾條問題想請教編輯先生的：

1.本人看過貴刊所登出的《心跳回憶》攻略中在日曆上的顏色線，但本人都是不太明白要怎樣看才可知道該個星期閱讀什麼科目會成功率高呢？

2.本人覺得在11月份SATURN出的遊戲十分出色，尤其《龍珠》做得比PLAYSTATION不知好幾多倍，令本人覺得買PLAYSTATION是個錯誤的選擇不知編輯先生是否同意呢？

3.PLAYSTATION的記憶卡是最多可以用多少次的？在用完之前有沒有顯示呢？

(4)日本出咗本叫做「大技林」(很厚那本)在哪裡有得買呢？？

最後本人覺得貴刊所登的小說攻略及日文指令解釋十分好，令人容易明白，本人很喜歡，除此之外亦希望貴刊加多一些秘技及GAME評。本人會繼續支持貴刊的！

祝貴刊銷量遠超同類中文及日文雜誌！！！

忠實讀者牙神幻十郎上

牙神幻十郎：

1.離開中心點越遠嘅線成功率越高。

2.嘩！如果咁就叫錯，咁好多人都錯得好厲害喇；唔好淨係睇一、兩隻GAME嘅表現就同部機下定論，況且仲有《鬥神傳2》未出呢。

3.PLAYSTATION張記憶咭可以用幾多次就唔知，但相信到PS落伍時，張咭都唔會壞住。

4.你大可近到旺角區各間賣日本書嘅地方問問。

SS仲有乜好GAME出

WATER DRAGON：

1.日本公布的出GAME日期，是否一星期前已在香港有售？

2.一些遊戲如《VIRTUA COP》的光線槍的原理是怎樣？是否用紅外線的？如螢幕反光是否有阻礙？

3.SS的《VICTORY GOAL 2》何時出？

4.PS的摔角GAME《WRESTLE MANIA》是否會出SS版？何時會出和日本版GAME或是美式版？

5.ACCLAM的街機槍GAME《REVOLUTION X》是怎樣的？像不像《VIRTUAL COP》？是否會移植到SS？

6.SS的UNIVERSAL ADAPTOR在哪裡可買到？要多少錢？

7.將來SS會出什麼好GAME？(除了RPG，AVG和SLG)

小明上

小明：

1.未必，不過通常都會早兩三日。

2.真正嘅原理在下都唔知，但就算螢光幕反光都唔會有太大影嚮。

3.《VICTORY GOAL 2》應該响出年春季出。

4.暫時未有消息。

5.已經決定移植落SS同PS度。

6.去一啲比較大間嘅GAME舖都應該有得買。

7.頂頭正GAME應該係GAME ARTS嘅《3D ROBOT SHOOTING》(暫稱)，仲有就《KOF 95》同《餓狼傳説3》。

如何用電腦MON玩SATURN？

編輯們你好：

我有一個專業小小的問題，向大家請教！

1.因為我家的電視機是PAL線，唯有用電腦MONITOR經由VIDEO PARTNER玩SATURN，但經由VIDEO PARTNER輸出的映像解像度太低，希望有其他方法用電腦MONITOR玩SATURN而有好的解像度。

2.RGB輸出是否不能出立體聲？

3.在市面上SATURN有兩款在今年內還有那些RPG發售？

希望編輯們能解答以上問題。

祝貴刊的銷路衝破頂點！

SATURN FAN上

SATURN FAN：

1.首先，你冇將你部MON嘅型號資料寄嚟，在下無法憑空想像；第二，在下勸你都係另外買過部14吋電視玩好過，事關如果要照你嘅要求，恐怕都要花一大筆，唔係咁值得；再唔係咪將部PAL電視換做MULTI電視機。

2.RGB本身淨係影像輸出；而21 PIN，15 PIN等就係影音嘅輸出途徑，係可以有立體聲輸出。清楚地講，RGB並唔係一定要透過21 PIN或15 PIN作輸出，仲可以用BNC方式及CANNON（俗稱大炮插，通常都係專業用途）方式輸出或入；反之，21PIN並唔係一定有RGB輸出或入，亦可以用作普通嘅AV輸出或入，例如大多數嘅歐洲機（電視、錄影機等）都會利用21PIN作普通AV傳輸，貪佢一條線過夠方便。

3.除咗包裝同PACKING外，根本就係一樣。

4.你買咗《真.女神轉生》未？

後記：

首先多謝各位讀者寄嚟嘅X'MAS咭；另外WATER DRAGON有個小要求，就係各位寫信時請用黑色原子筆等，咁樣就會更方便製作，麻煩哂！





各編輯：

本人來信是對「遊戲誌」作出一點意見和讚賞，如有過火之處，請多多原諒。

其實貴刊由第一期至現在相信很多讀者發覺一期好過一期，而且不斷進步，不過攻略就一期多過一期，這並不是說不好，而是過多攻略會使不喜歡玩RPG的讀者感到沉悶，這點貴刊實在太偏心，對於我這種不鍾意玩RPG的人來說實在無癮，試問一本GAME書有一半以上都是攻略，喜歡玩攻略自然會買，而我這種只鍾意格鬥和動作的讀者來議，根本簡直欺騙金錢。每當我翻開「遊戲誌」一看見攻略就會感到非常頭痛，因為看見那麼多字的原因，就算唔悶死都眼花。不過無論如何，「遊戲誌」都是市面上比較出色的GAME書，要是能夠將攻略減少，把其他的版位用作介紹新GAME和將某些部份加頁，如「STREET FAXER」、「電視遊戲信箱」、「無責任新GAME評壇」等都是較出色的，而且貴刊不應該太着重SS和SFC，希望能夠多些刊登PS的新遊戲。

我深信如果貴刊能夠做到以上的改善，必定是「遊戲誌」成功的一日，這點純屬本人的意見，希望貴刊不要介意，亦希望能夠接納我的雅言！

祝身體健康，工作愉快

長期讀者 JACKSON WONG

究竟PS好，還是SS好？

其實，在機能方面，PS以多邊形處理能力見稱，而犧牲了2D的處理，以致對多重捲軸的處理很弱，常有遲緩及不流暢的現象，甚至有玩超任的感覺。

而SS則注重2D與3D的平衡性，但又可以說犧牲了多邊形的處理能力。總括來說，各有所長，亦各有所短。

因此，我們選擇主機，就應以遊戲品質而定，但怎樣才是一個好遊戲？好遊戲未必畫面超美，而是它的「可玩度」或「投入度」。一個能令人玩爆了仍想再玩，而不是玩一陣就放棄的就是好遊戲，例如《孖寶兄弟系列》、《街霸系列》、《夢幻之星系列》都是。

MD的《THUNDER FORCE Ⅳ》好玩還是PS的《PHILOSOMA》好玩？我會說《THUNDER FORCE Ⅳ》好玩好多好多。雖然以MD的機能，顏色，流暢度都大有不及，但純以遊戲性而言，《THUNDER FORCE Ⅳ》就贏晒（教主按：TOMMY的言詞看似偏激，但論點極為正確，PS的FANS切勿勞氣）。《PHILOSOMA》雖然玩法多變，尤其過場畫面極美，但遊戲性就很弱，爆了後就拿不起再玩的興趣。我希望TECHNOSOFT公司能盡快推出SS的《THUNDER FORCE Ⅴ》，以SS機能做2D遊戲，絕無問題，但PS恐怕就……。

如果你只想玩3D遊戲，PLAYSTSTION一定合你；但如果你愛多樣化的話，SATURN會是一個好選擇。尤其SNK與SEGA合作，擁有SS變成擁有埋NEO GEO，你都咪話唔著數。

以上是我未看過用新OS寫的新遊戲（如《VR COP》，《SEGA RALLY》和《VF2》）前的看法。看過這些超級勁作後，我肯定SS的多邊形遊戲不比PS差很多。只是SS是用2個CPU，要發揮盡它們的性能，就需要新OS協助，令程式設計員能更簡易做到他們要求的效果。希望世嘉能以新OS來重新做過《DAYTONA USA》，再給遊戲迷一個驚喜，我相信所有蔑視SS或世嘉的人都會對它重新估計。

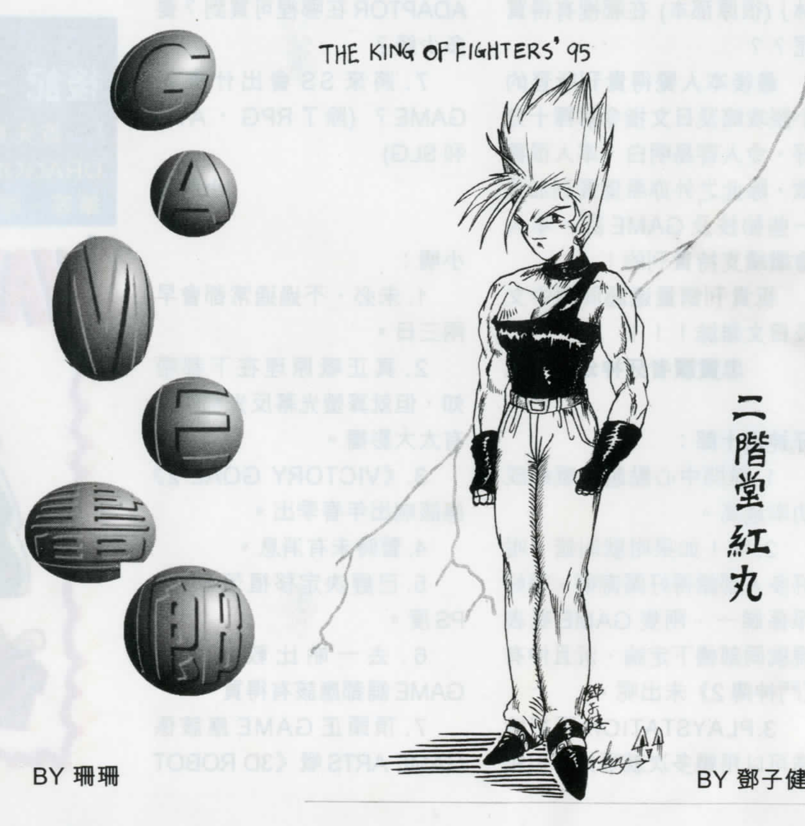
只想最後說一句：「SS還是覺得你最好。」

喜歡好玩而不是好睇的

TOMMY 上



BY 珊珊



BY 鄧子健

遊戲跳蚤市場



誠徵《銀河公主傳說》任何物品

本人誠徵《銀河公主傳說》PCE 92年版，需要有則面的那張紙。(二)誠徵「遊戲誌」送明貴美加親筆簽名YUNA海報大行動中的海報，大約1000元左右。(三)誠徵《銀河公主傳說》任何物品(如遊戲機海報，攻略等)。

聯絡方法：電27561030
黃海基洽(人不在切勿說來意，以上內容永久生效)

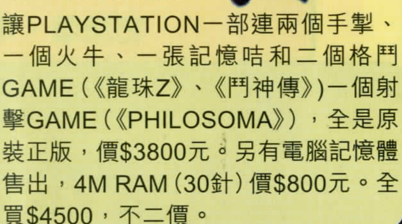
聲明



一.來信如不按刊登規則指示將不會受理

二.本刊保留刊登信件的一切權力

三.讀者所有買賣糾紛，一概與本刊無關



讓 PLAYSTATION

讓PLAYSTATION一部連兩個手掣、一個火牛、一張記憶咭和二個格鬥GAME(《龍珠Z》、《鬥神傳》)一個射擊GAME(《PHILOSOMA》)，全是原裝正版，價$3800元。另有電腦記憶體售出，4M RAM(30針)價$800元。全買$4500，不二價。

聯絡方法：電26716012，
王敬偉洽。(晚上六時至九時內)

誠讓 SNK 帶機

本人誠讓SNK帶機連8盒帶。主機連火牛、AV線、大手制及記憶咭。盒帶包括：《龍虎之拳1、2》，《餓狼1及特別版》、《卡洛夫復仇》、《越南1975》、《世界英雄 2 JET》、《侍魂》。不散賣，全售$2300，可略減。或用超任交換。有意晚六後

電：23280512何洽

名廠 JOYSTICK

SEGA MD, PCE及超任合用之名廠HORI JOYSTICK，九成新，其他同類JOYSTICK與之無一可媲美，用過你就知！全套有盒，有說明書及所有CABLE，原價450，現讓250；這支HORI夠重量，揼底有特製膠墊，抓地性能強，保證唔會因興奮過度而唔知「FING」咗支JOYSTICK去邊度。

聯絡方法:任何時間電72331147
留言買HORI及電話姓名(必覆)

GAMEBOY 套裝

本人誠讓NEO GEO CD《得點王 2》，另讓GAMEBOY遊戲機一部，九成新，連雙打線，GAMEBOY套及九個遊戲，包括《熱血硬派》、《龜之忍者2》、《Q版沙羅曼蛇》、《侍魂》、《BATMAN》等等，《得點王2》售$160，GAMEBOY套裝售$540。

聯絡方法：有意者可在
下午1:30_晚上10:00
電：28962959ALAN洽

NEO GEO CD 機

NEO GEO CD機，九成新，有約二年多保養，有齊兩個手掣，AV線，火牛RGB線，有盒等，送《拳王 95》，《龍虎之拳 2》。價$2000

聯絡方法：晚上七時後
電 27568164阿堅洽

誠讓樂聲牌 3DO

3DO主機(有盒、說明書及保用)，連23隻遊戲，加原裝手掣、火牛、AV線，主機極新，合共2500元，或可用PLAYSTATION交換。

另徵PLAYSTATION一部，要有原裝手掣、盒及說明書加2隻GAME，而其中一隻是原裝GAME，價$1500。各種NEO GEO原裝CD GAME價電議

電:25718302彬仔洽，留電必覆。

讓 PC 386

PC 386 DX-40MHz，64KB、4MB RAM、170MB HARD DISK送SOUND BLASTER PRO音效卡$2800。另出讓PC GT連10隻GAME$1200。

聯絡方法：電28559830昌洽

讓遊戲書

誠讓遊讓遊戲書數十本：「電腦遊戲專訊」1-22期，每本10元，「格鬥遊戲秘技」5元，「金手指密碼95專集」5元，「金手指月刊」1-4期每本5元(以上書本如不議價者送16人版街霸1盒)，另超任專用大手掣，七成新100元。

如有意者請電112299337鵬洽。

讓 3DO (SANYO)

本人讓3DO(SANYO)連VCD ADAPTOR，原裝手掣一個，火牛，AV線連二十隻GAMES，有盒，價$3000。有意者加送十隻電影。

聯絡方法：23334995阿全洽
(下午7時至10時半)

讓 NEO GEO CD 機

NEO GEO CD機，有原裝手掣兩個，原裝AV線、火牛，連7隻遊戲如《KOF 94'》《真侍魂》，《餓狼 3》，《十字劍1&2》等。加送原廠SNK JOYSTICK。價$2800

聯絡方法：寄聯絡電話到7-10何文田山道，B-2，9樓，九龍，
鍾萬寧收。

讀者戊：「很煩呀！我玩厭了，真不知如何處理。家裡又沒有位置安置，但我又想買多些新GAME，還是賤價賣掉吧。」

讀者丙：「不行！這太不負責任了，你怎可不替它想想，可能有人想收容它呢。」

讀者戊：「那麼我應怎麼辦？」

讀者丙：「你要找○○的抉擇！」

讀者戊：「……？」

讀者丙：「還是先找這裡吧……」

姓名：遊戲跳蚤市場

服務性質：給予讀者版位，刊登買賣遊戲主機或軟件之廣告，進行公平交易。

服務時間：二十四小時ON CALL(BY POST……)

要求服務方法：請留意專用表格

刊登規則

一・必須以本表格填寫（影印本亦可）

二・必須填寫真實資料

三・來信必須連同身份証副本乙份

四・一切未經遊戲機生產商受權之遊戲產品，一概不予受理（如磁碟機）

五・來信請寄：＜九龍旺角郵政信箱79489號＞信封面請註明＜遊戲誌・遊戲跳蚤市場＞

聲明

一・來信如不按規則指示將不會受理

二・本刊保留刊登信件的一切權力

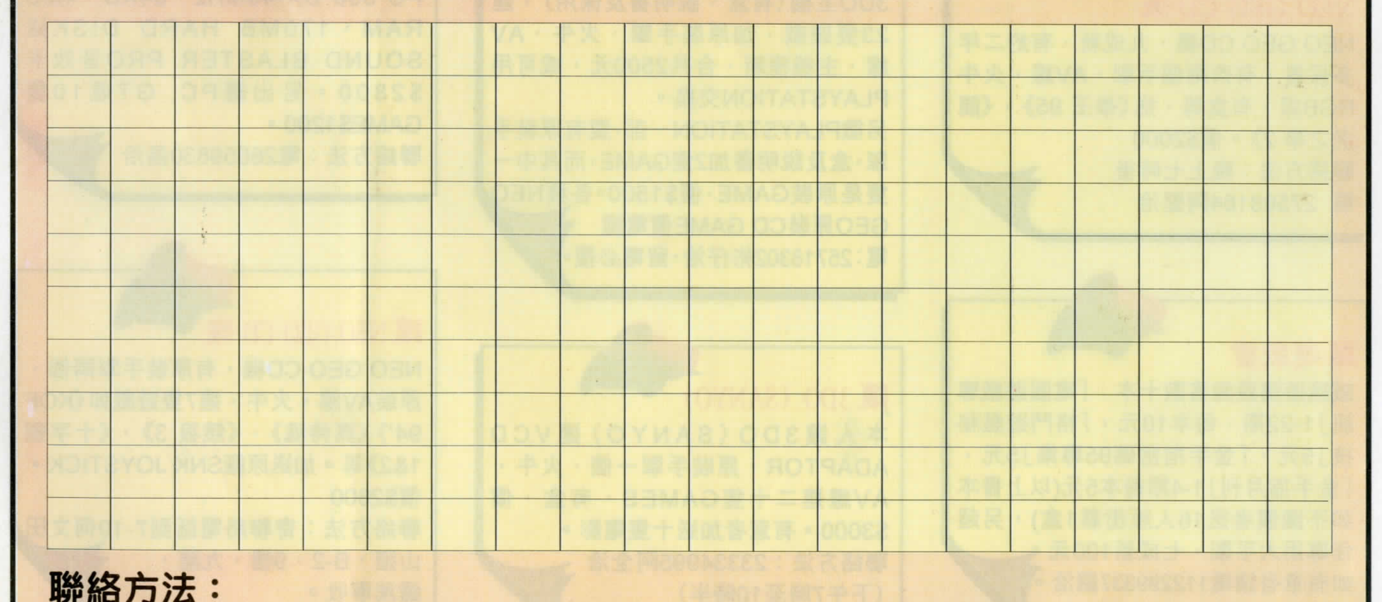
三・讀者所有買賣糾紛，一概與本刊無關

遊戲跳蚤市場專用表格

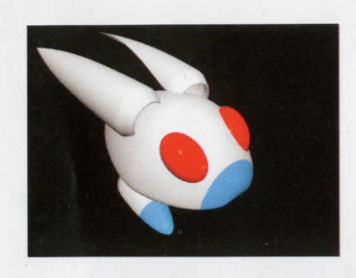
姓名：　　　　身份証號碼：

聯絡電話：　　　　聯絡地址：

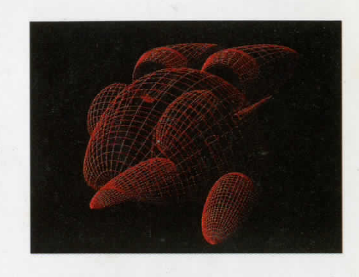
誠徵／讓（請刪去不適用者）



聯絡方法：



重賞之下
必有勇夫



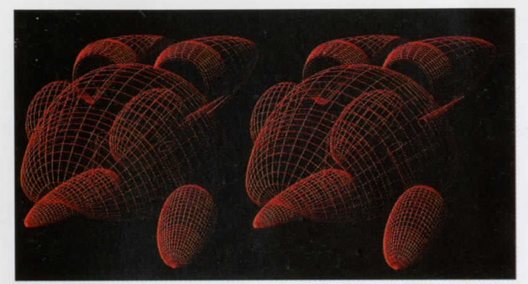
《遊戲誌》線人計劃

我哋相信，香港有好多GAME壇有識之士，佢哋收料收得好快，GAME壇發生咗乜嘢事佢哋都比人知得早。

有好料無謂收埋佢，《遊戲誌》嘅「STREET FAXER」、「街頭GAME霸王」同「秘技工場」都歡迎你提供好料，當然唔會少你嘅線人費啦！

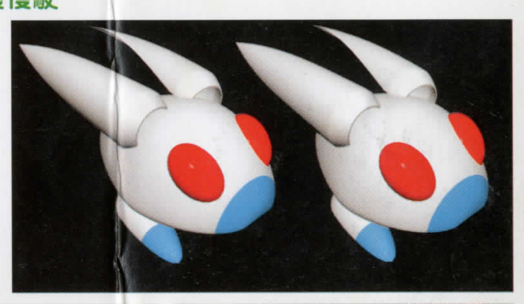
GAME料分級制

一級猛料.................................. $100
二級勁料.................................. $ 50
三級好料.................................. $ 30
四級碎料................留番你自己慢慢駛



報料熱線：
2380 2223
報料FAX線：
2393 9090
報料EMAIL線：
cineaste@glink.net.hk

本刊保留選取來稿及評定稿件等級的權利



攻略地盤大拍賣！
歡迎挑機！！

你認為《遊戲誌》的攻略法「冇料到」，抑或你覺得自己是機壇明日之星、懷材不遇？《遊戲誌》俾個機會你挑機，投稿攻略法，你有本事就放馬過來！

字數：每版600字連8至10張相
期限：只收出街兩個星期內的遊戲攻略
圖片：將你的攻略過程要點錄在N線VHS錄影帶上，我幫你CROP相（歡迎SUPER帶）。
上門挑機：《遊戲誌》練功房設備齊全，點挑都得。請早預約。
稿費：收親坐底3舊，絕對有商量。

挑機前記得要預約啊！
挑機熱線：2380 2223



Gaira Caffein
Rimnerel
Basara Kubikiri
Shiro Tokisada Amakusa
Shizumaru Hisame
Haohmaru
侍魂3之(斬紅郎無双劍)
Simply Shocking! Double-Edged Warriors!
Choose from 12 wild warriors and their double identities!
繼我〔拳皇95'〕推出後反應非常熱烈至今未逢敵手.SNK決定加快推出侍魂3之"斬紅郎無双劍".侍魂3其變化極多,如人物之武器及必殺技可由你定?武士道中的最高境界可選〔劍聖;劍豪;劍客〕.遊戲的玩法更吸取我拳皇95'的特式!希望明年,可以在〔拳皇96'〕中跟你一拼高下......
總代理:
COMPUTER PLAZA CO.
電話:2386 0833
(拳皇95'精裝本)-快將出版,請留意各大書店及報攤